

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.199
专题企划
游坛蛇影
游戏世界蛇族大盘点
特快专递
银魂双六 PSP / 机装猎兵EX PSP / 英雄VS PSP /
限界凸骑 怪物卡片对决 PSV
游戏文化频道
玩家角色设计
RPG怪物漫谈——龙
《灾厄重生》官方小说
攻略透解
恶魔之眼 PSV
狡狐大冒险 时空神偷 PSV
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 3DS
赠品
《胧村正》主题记事本

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年3月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第201辑上公布，敬请关注。

一等奖



二等奖



三等奖









本次活动赞助厂商及网站



GBalpha
GBalpha（中国）有限公司
LING LI DIGITAL 零励数码

《掌机王SP》第197辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 手柄、电源



湖州市	李方驰
北京市	凌云

三等奖 5名 掌机周边

南京市	陈绍楠	沈阳市	杨明浩
定州市	郭仕达	厦门市	钟英鑫
长春市	李雨丰		

二等奖 6名 PSV包

江阴市	贡振洋	巢湖市	卢伟江
汕头市	纪祯洪	北京市	张剑
柳州市	梁孟龙	上海市	诸健

《掌机王SP》第197辑DVD问答—中奖名单

沈阳市	付伟健
芜湖市	张远志
南通市	朱鑫嘉



答案：A

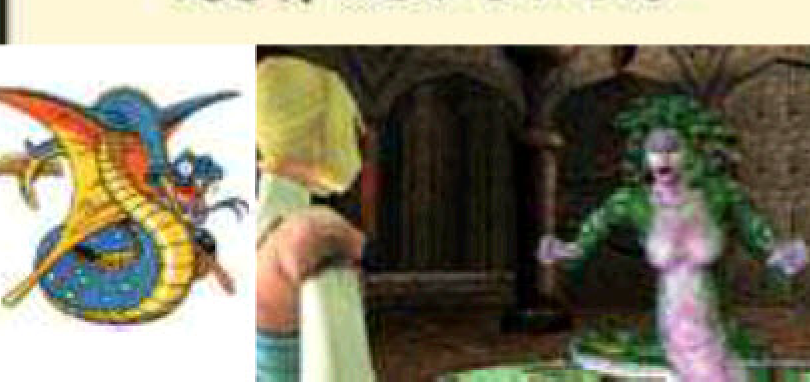
注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

专题企划

P13







游坛蛇影——游戏世界蛇族大盘点

蛇年来了，我们来说说游戏世界中的那些大大小小的蛇们……

攻略透解

P172

PSV 恶魔之眼

在魔眼的指引下踏破无尽迷宫！

正篇流程攻略+完全地图　全职业分析+任务一览

PS VITA　PlayStation.Network

Only On PlayStation.

SLY COOPER Thieves in Time

攻略透解

P151

PSV 狡狐大冒险 时空神偷

踏上光怪陆离的寻宝之旅

系统介绍　流程攻略　全收集&全奖杯获得条件



攻略透解

P200

(C) SQUARE ENIX

3DS 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

重温往日的经典

系统详解　职业介绍　流程攻略

CONTENTS

掌机王Sp VOL.199



封面用图：梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3
封面设计：咕噜

目录



口袋光环 VOL.199



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

您可以在土豆网观看本辑（Vol.199辑）光盘的视频内容，链接地址：http://SP.ucg.cn
本辑密码：HFjn0316

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

文 雷伊

软件 SOFTWARE

任天堂发布路易专场直播会，多款新作公开







日本时间2013年2月14日晚11点，任天堂采用了录播的形式，发布了最新一期的任天堂网络直播会（Nintendo Direct），这次的直播会被冠以了“路易专场”（Luigi Special）的名字，顾名思义，此次直播会的主题，即路易这一来自《超级马里奥兄弟》中身穿绿衣头戴绿帽的人气角色。

除了即将发售的《路易的鬼屋2》之外，直播会中还正式公开了几款与路易相关的游戏新作。《马里奥与路易RPG 睡梦大冒险》（マリオ&ルイ－ジRPG4 ドリ－ムアドベンチャ－）是其中较为重点的作品，对应平台为3DS。游戏将于今年夏季同时发售实体版和数字下载版，舞台被设置于路易的梦境之中，下屏显示的是正在睡眠之中的路易，为了解开游戏中的谜题，玩家有时需要去捉弄下屏中的路易，比如拉扯他的胡子等等。因为是发生在梦境中的故事，因此游戏中甚至会出现同时出现大量路易的场面。另外一款与路易有关的3DS游戏是《马里奥高尔夫 世界巡回赛》（マリオゴルフ ワ－ルドツア－），游戏同样将于今年夏季发售。作为“《马里奥》系列”的高尔夫类产品，玩家们对系列已经较为熟悉，本作同样由系列以往的开发商Camelot负责制作。

此外，会上还公布了去年年底随Wii U首发的《新・马里奥兄弟U》的追加DLC制作计划，而该DLC内容的主角就是路易。在这个名为《新・超级路易U》的DLC中，将会收录超过80个使用路易来进行游戏的全新关卡。因为该DLC的内容量已经直逼一款完整版游戏，因此开发过程需要花费较多时间，该DLC暂定今年年内推出。

除了这些与路易相关的游戏作品之外，会上还公布了其他几款游戏作品。比如，当年随NDS首发的音乐类游戏《大合奏 兄弟乐队》将会于今年年内在3DS平台推出系列最新作，而之前在Wii平台推出并获得了极高评价的《大金刚王国 回归》也将以《大金刚王国 回归3D》之名在3DS平台进行复刻，游戏暂定今年夏季发售，目前在任天堂e商店已经可以下载到本作的3D版宣传影像。

2月7日

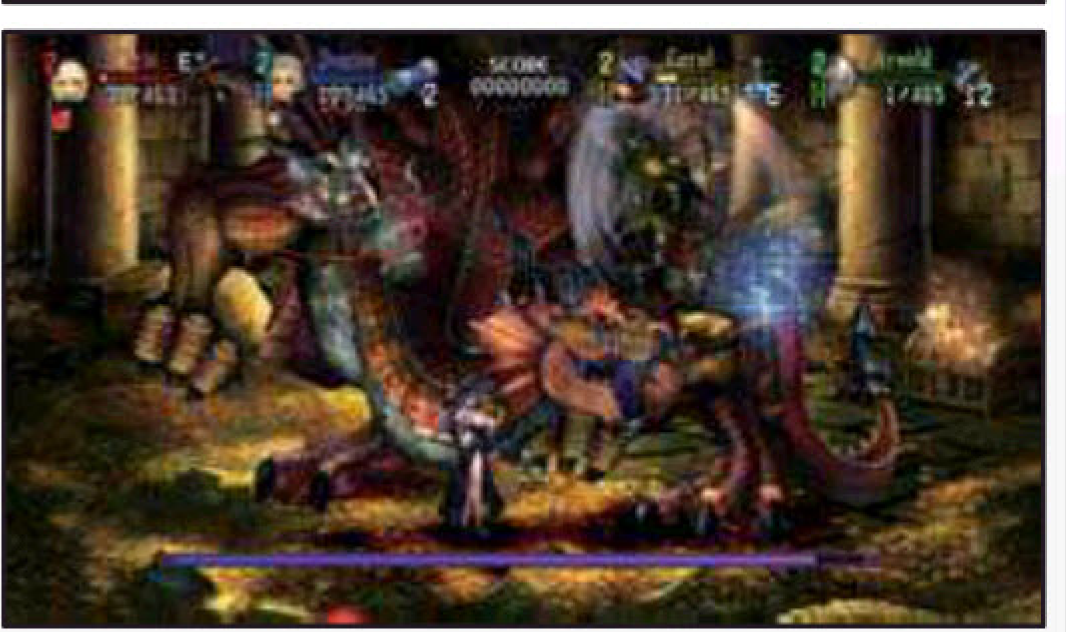


Sony集团发布2012财年第三季度的财务报告。第三季度集团实现了829亿日元的营业黑字，但由于PS3和PSP软硬件收入都有所下滑，因此游戏部门该季度营业额同比下滑15.1%至2685亿日元，营业利润下滑86.4%至46亿日元。2012财年第三季度，Sony共出货680万台家用机（PS3+PS2），出货270万台掌机（PSP+PSV），家用机方面的数字相比去年同期下滑了60万台，而掌机虽然比去年同期增加了30万台，但由于去年同期PSV仍未发售，因此说明PSV的发售并未对维持掌机出货做出太大贡献。为此，Sony再次下调了整个2012财年的掌机出货量，数字从之前的1000万台下调至700万台，这也是Sony自最早宣布财年出货1600万台掌机以来，第三次下调财年掌机出货目标。

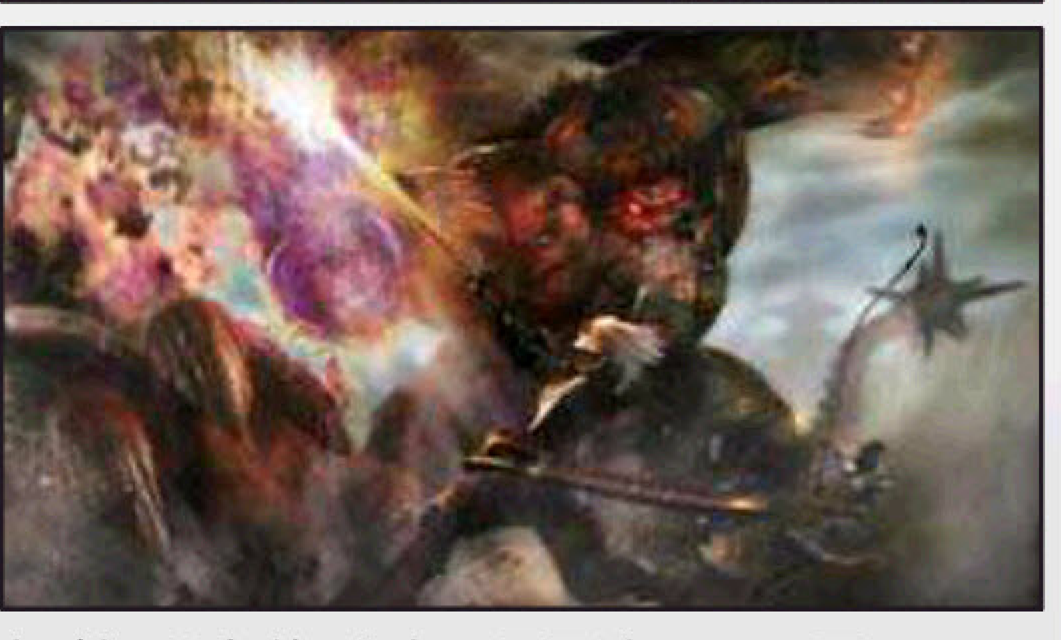
事件 EVENT

SCEJ召开网络发布会，PSV正式降价









日本时间2月18日下午5时，SCEJ通过网络发布了PSV的多则相关信息，SCEJ总裁河野弘主持了该发布会。

发布会一开始便宣布了PSV硬件将会降价销售的消息，这也是PSV自2011年12月20日在日本发售以来首次进行官方正式降价。从2月28日起，PSV主机将以新价格销售，不管是Wi-Fi版还是3G/Wi-Fi版的主机，在降价之后的新价格均为19980日元（约合人民币1330元）。而在降价之前，Wi-Fi版的售价为24980日元，3G/Wi-Fi版的售价更是高达29800日元，因此此次降价中，本身销售情况较为一般的3G/Wi-Fi版售价下调幅度高达约1万日元。随着硬件价格的下调，SCEJ之前推出的两个促销同捆版、以及即将于3月7日推出的《灵魂献祭》同捆版的价格也将分别进行下调。两个促销同捆版的售价分别直降约1万日元，其中附赠了一张实体版《大众高尔夫6》、一张容量为4GB的PSV专用记忆卡的3G/Wi-Fi版主机“新手包”售价降至19980日元；附带容量为32GB的PSV专用记忆卡一张、充电台座一个、以及屏幕保护贴一张的“32GB超值包”在降价之后售价为24980日元，可谓非常超值。而《灵魂献祭》的同捆版，则由之前的29980日元下调至24980日元。

与此同时，SCEJ也宣布了4项对应的促销活动来进一步增强PSV的魅力，不过这4项活动都是期间限定的。首先是PSV版torne的限免下载，torne是一个电视应用，允许玩家在接续nasne之后，将PSV当作携带型电视或视频播放器来使用，原本的售价是800日元，但在3月13日前玩家可免费下载；其次是针对新玩家的活动，只要在2月28日至3月4日这段期间内，首次通过PSV接入PS Store并下载任何应用的玩家，将均会获得价值200日元的PSN下载电子券一张，并有机会抽选价值2000日元的PSN下载电子券（一共200名）；再次是PS Plus的7日免费体验资格，只要在2月28日至3月18日期间登录PS Store，即可免费获得为期7天的PS Plus会员免费体验资格；最后则是对PSV版电子书软件Reaer Store新用户的奖励，新用户将获得价值480日元的索尼点数，用于下载数字版漫画等电子读物。

在介绍完降价和活动消息之后，便是玩家们所关心的PSV对应游戏软件的新情报。此次发布会中提及的游戏，多以影像的形式来进行介绍。首当其冲的是2月底发售的联机大作《梦幻之星在线2》，由于其PC版在日本取得了不错的成绩，因此本作可以说是近期PSV玩家们最期待的游戏之一。SCEJ此次首度宣布将会在游戏发售同日推出同捆版，这款同捆版售价19980日元，其中同捆的主机为全新的Wi-Fi版“冰晶银”色主机，包含的卡带版《梦幻之星在线2》，虽然不包括非同捆版中的特典道具下载代码，但会额外送出价值1000日元的游戏内使用货币。此外，冰晶银主机单品也将于2月28日起单独发售，售价同样为19980日元。

另一款期待大作《噬神者2》公布了在PSV上运行的实机影像，游戏目前正在顺调制作中，关于前作《噬神者 爆裂》的存档继承问题也再次被提及，不过详细内容将在3月份进一步

公布。另外，《噬神者 爆裂》也将对应UMD Passport，在2月28日至3月31日这段期间内，玩家可以免费获得这项转换服务（即有用UMD版的玩家可免费下载其数字版）。

其他游戏方面，Koei Tecmo Games的原创联机游戏《讨鬼传》首次宣布了发售时期，本作将暂定于今年夏季发售，4月上旬将会率先提供游戏的体验版；原本预计于今年1月份推出的《瓦尔哈拉骑士3》在延期后宣布了新的发售日，游戏将于今年5月23日发售；沉寂多时的受期待作品《龙之王冠》也公布了新的影像，制作方表示本作正在顺利进行之中，3月下旬将会公布游戏的最新情报；另一款备受关注却一直没有进一步消息的大作《最终幻想Ⅹ HD》（暂名）虽然没有公布影像，但却公布了男女主角泰达和尤娜的高清建模画面，告知玩家游戏正在顺利制作当中，而相关的续报也会在“很快的时间内”公布。

在影像的最后，意味深长地出现了Spike Chunsoft的知名推理游戏《弹丸轮破》中的代表角色“黑白熊”，但厂商并未针对这一情况作更多解释，留给了玩家们足够的想像空间。

事件
EVENT

Capcom发布2012财年第三季度业绩，实现增收增益

2月初，Capcom发布了2012财年第三季度（2012年9月1日~2012年12月31日）的业绩情况。该季度Capcom创收726亿9900万日元（同比增长44.6%），营业利润98亿2800万日元（同比增长45.9%），经常利润同比增长72.6%达100亿5400万日元，该季度纯利润为66亿4500万日元，同比增长104.9%。

作为公司核心业务的数字内容部门该季度创收497亿2000万日元（同比增长39.2%），营业利润为73亿2200万日元（同比增长0.2%）。主力大作《生化危机6》尽管在发售初期获得了较好的势头，但由于评价未达玩家预期因此在发售之后成绩下滑较为明显，总体来看并未达到之前预计的销售计划。另一方面，《龙之信条》这样的原创作品在利润率较高的日本市场获得了超出预期的成绩，此外，《怪物猎人3G》廉价版销售稳定，而跟随Wii U首发的《怪物猎人3G HD版》也取得了不错的销售成绩。在手机游戏领域，面向Mobage推出的《大家一起怪物猎人 卡片大师》、以及面向GREE推出的《生化危机 逃出生天 生存》依然坚挺，子公司Beeline的明星产品《蓝精灵村》、以及去年12月开始提供下载的《蓝精灵生活》继续保持着不错的势头。综合下来使得数字内容部门在本季度实现了增收和增益。

2月18日



移植自PS2的《Fate/Stay Night》自从去年年底在PSV推出高清移植版本之后，便受到了玩家们的一致好评。其发行商角川Games于本日宣布，游戏的PSN数字下载版本将在春假期间进行限定时间的降价销售。在今年3月13日至4月10日为期近一个月的时间内，其数字下载版将以3990日元的较低价格进行销售。另外，之前随游戏附赠的两大特典迷你游戏《跳出来吧！超时空麻烦花札大作战》、以及《跳出来吧！麻烦花札道中记》也会附带在下载版中，因此对于玩家来说不用担心下载版会比实体版缺少内容。

事件 EVENT

NBGI发布2012财年第三季度业绩，社交游戏大展拳脚



NBGI于2月初发布了2012财年第三季度（2012年9月1日～2012年12月31日）的业绩情况。第三季度NBGI共创收3506亿3700万日元，同比增长8.4%；营业利润441亿9400万日元，同比增长43.6%；经常利润450亿4600万日元，同比增长46.2%；该季度纯利润为279亿9500万日元，同比增长了71.7%，实现了增收增益。

游戏相关的内容部门实现了增收增益。网络内容领域，以"《机动战士高达》系列"、《海贼王伟大收藏》、《偶像大师 灰姑娘》等作品为中心的社交游戏，为业绩做出了极大的贡献。家用游戏领域，《灵魂能力》、《火影忍者》、《传说》等人气系列作品获得了不错的销售成绩，而下载专用游戏《机动战士高达 战斗行动》也维持着较高的人气，以人气电视节目为基础进行改编的3DS游戏《逃走中》以黑马之势获得了超过预期的佳绩。综合下来，内容部门第三季度创收1848亿9800万日元，同比增长22.1%；部门利润309亿8200万日元，同比增长166.3%。

玩具部门，尽管《假面骑士》、《光之美少女》等关联的玩具产品维持着不错的销售势头，但"《超级战队》系列"则没有取得前作的成绩，再加上粗利率低下等原因，因此玩具部门的销售额同比微减3.2%至1292亿7900万日元，部门利润同比减少28.3%至125亿2900万日元。

2月19日



日本老牌游戏厂商Capcom即将在今年6月11日迎来创社30周年的纪念日，为了纪念这个特殊的日子，Capcom于本日公布了30周年纪念LOGO，如果仔细观察会发现，LOGO中有许多放射线，这也是突出公司创业至今、乃至向未来前进的轨迹。该LOGO将从即日起至明年3月，全面使用在以广告为首的宣传物、出版物、网站中。此外，Capcom也于本日起开始陆续提供伴随玩家们渡过童年美好时光的经典街机游戏下载，不过目前仅对应PS3和Xbox 360两大家用机平台。这些昔日的经典游戏，将会加入在线联机功能（仅限支持双人同时游戏的作品），并且加入了难度更低的模式，方便任何玩家体验。

2月21日



备受期待的"《真・女神转生》系列"久违的新作《真・女神转生Ⅳ》发售日期确定。游戏将于今年5月23日发售，售价为6980日元，早期购买的玩家可获得迷你OST和设定集作为特典。开发商Atlus也将在同期推出游戏的任天堂e商店数字下载版，售价相比实体版的标准售价要略为便宜，为6300日元。据悉，游戏将会推出特制3DS LL主机同捆版，目前同捆版中的3DS LL造型已经确定，此外已经确定的是，同捆版中的游戏将会是数字下载版本，并且已经预安装在主机中。不过目前这款同捆版的售价以及开放预约的时间仍然未定。

游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

各位假期都在做些什么呢？酷洛洛我可难得把《重力异想世界》给补完了，这真是个好游戏，可惜流程不是很长，有点意犹未尽的感觉。好了，说回正题，本辑“游人望远镜”有不少游戏的相关情报哦，尤其是《超级机器人大战UX》，制作人更亲自为大家爆料。



巧舟

Capcom制作人，《逆转裁判》之父

《雷顿VS逆转》设定集发售

今天是《雷顿教授VS逆转裁判 设定画集》的发售日，样书刚到我手上了。里面居然还有我加入开发组之前的插图哦。

2月14日





就当是给制作人做个广告吧，感兴趣的同学不妨留意一下哦。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

《潜龙谍影崛起 复仇》T恤开售！

《潜龙谍影崛起 复仇》的优衣库T恤开售了，在机场的分店也看得见。



雷电涂绘画墙在利物浦！



2月18日



下班就去看看国内的优衣库发售了米！



宇田步

《超级机器人大战UX》制作人，代表作有《超级机器人大战K》

为大家解释《机战UX》的新系统！

大家好，我是宇田。

新系统“战术指挥”已经正式发表了。之前我也在博客上预告过新系统的内容。在战斗准备界面中，玩家可以选择角色的“战术指挥”，该系统的能力可以影响到我方部队全员甚至……等等，在这里为大家进行介绍。



这个战术指[redacted]合攻击力上升10%且无视体积差”、“命中率上升5%”，以及“搭载·回收时回复率提高50%”四种。玩家可以根据自己的喜好设定指挥官，既可以预想下一话的故事来设定，也可以无视玩法根据自己的喜好随意设定。玩家的玩法是千差万别的，而战术指挥系统说不定能够实现玩家们各自的玩法，另外角色持有的指挥效果会随着流程进行而增加，目前公开的只能一部分，尚未公开的能力。

由于新系统的说明会比较长，这里我先往下介绍精神指令的新内容了。这次我们加入了其中一新精神，叫做“顺应”。使用之后，自己与自己的搭档机体、武器，其地形适应在1回合内会变为S。不仅可以为搭档的地形适应提供支援，自己的地形适应也会上升，因此玩家可以无视地形场所来自由发挥了。

今后还会为大家介绍新情报，目前正在准备中，敬请期待。



介绍得真详细，期待宇田制作人的下一波新内容介绍呀。



稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，并开发PSV新作《灵魂献祭》

妄想有何不妥

距离《灵魂献祭》发售还有一个月时间，现在有种倒计时的感觉呢。

之前在香港和台湾等亚洲地区参加活动，发现亚洲圈内的玩家也同样十分期待这款游戏，气氛十分热烈哦。这些国外粉丝的反应真的给我很大的勇气。

从体验版发布之后，我们便根据反馈意见努力进行调整，估计正式版推出时不会在制作上存在遗憾的地方吧。

当然发售之后估计也会有一大批玩家提出意见，如果有机会出续作的话，一定进一步丰富内容和加强完成度的。

现在脑海里已经充满了今后的计划，正是作为制作人员最为妄想的时期。

嘛，不管怎么厉害的妄想，如果商品卖不出去的话，妄想也就到此为止了。如果要妄想得以继续，那得有个“大爆发”般的销售情况才行。

虽然我也知道目前游戏业界的严峻环境，不过以市场环境为理由作出否定的人，我是最讨厌的。

喜欢说“反正就算努力，在这个状态下也毫无意义”之类的话的人有许多。怪社会、怪环境、怪周围。“反正上面（领导）都不会懂的，就这样好了”，在这社会上经常听见这些话。

否定的发言其实是给自己的保护伞，“反正没办法”之类的话只是不行的时候给自己的借口，例如“看，早说不行”之类的。敢说“做得到”才是勇气的证据，未来谁也看不见，所以要有做得到的觉悟，不给自己借口的觉悟。

否定是无法孕育出创意的！制作人也不允许否定。因为制作人并不是批评家，而是创造者。最近经常被种种否定言论而麻痹的制作人多了起来。真正的制作人，无论在何种环境中都要有庞大的梦想以及妄想力，把妄想化作现实，才是制作人。

我小时候就是一个爱妄想的小孩，经常在想怎样才会更有趣等等。即使现在成为大叔了，妄想还是没有停止。

我希望《灵魂献祭》销售大爆发、让世界各地的玩家为之狂热，PSV销售大幅上升，同时还带动其他PSV游戏销量的上扬，游戏业界从此恢复朝气，玩家们笑逐颜开。当然《海王》在孩子们之间也获得广大人气，《YAIBA》带起了世界性的忍者风潮。然后新的“稻船GAME”在世界发表，让玩家为之疯狂。

这就是我脑海中的妄想。可能听起来很可笑，但是这就是我脑海里面的话，一切都是自由的。

妄想最终只能成为妄想就此消亡，还是变为现实？未来会给我们答案。

3月（游戏）就会在日本本土发售，期待并妄想这随后世界性的发售。

请期待充满自信的稻船敬二的妄想吧。

2月5日



酷洛洛已经计划好入手本作了，你们呢？

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

隔了较长的春假，本次统计结果距离198辑的已经相隔四周，不过除了个别新作大火爆外，榜单的整体节奏并无变化。《DQⅦ》首周销量接近84万，大幅领先其他作品，突破百万毫无悬念。《立体动物之森》依然坚挺，《幻想生活》由于之前的缺货得到补充，本周销量不降反升，不过总体看来，这次日本方面软件销量过五位数的只有区区三款，果然大家眼里只有《DQ》了。

软件销量（日本） 2013年2月4日～2月10日

排名	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	变动	本周销量	累计销量	平台
1	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	■Square Enix■RPG■2013年2月7日■6090日元	NEW	83万6654套	83万6654套	3DS
2	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↓	9万652套	285万7599套	3DS
3	幻想生活	ファンタジ-ライフ	■Level-5■RPG■2012年12月27日■5800日元	↑	1万2244套	23万1299套	3DS
4	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	↑	9099套	194万2090套	3DS
5	怪物猎人3 G（廉价版）	モンスターハンター3（トライ）G（Best Price！）	■Capcom■ACT■2012年11月15日■3800日元	↓	7622套	20万8963套	3DS
6	恶魔之眼	デモンゲイズ	■角川Games■RPG■2013年1月24日■6090日元	NEW	6829套	4万507套	PSV
7	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	↓	6243套	42万672套	3DS
8	英雄VS	HEROES' VS	■NBGI■ACT■2013年2月7日■6280日元	NEW	6028套	6028套	PSP
9	纸片马里奥 超级贴纸	ペーパーマリオ スーパーシール	■Nintendo■A・AVG■2012年12月6日■4800日元	↓	5363套	49万2348套	3DS
10	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	↓	5004套	41万2138套	3DS

期待之声

●期待《逆转裁判5》无误！新平台、新系统、新剧情，不变的只有那句振奋人心的“有异议！”（北京 黄林威）

●就是喜欢《噬神者2》，有点期待新的内容与必杀技，还有新的剧情与荒神，再让我刷素材刷到吐血吧，呵呵，自虐的游戏。（广西柳江 覃苑）

●3DS版《超级机器人大战UX》，该款游戏的画面很给力，操作很方便，加上有全程语音。（上海 顾春军）

●《灵魂献祭》，我就指望它成为下一个“猛汉”了，更重要的是，它的游戏效果没有原画那么重口……（安徽芜湖 张远志）

●我居然期待一款发售了很久的游戏，《真・女神转生 奇幻之旅》的……中文版。（广东肇庆 林宇）

●期待把电视剧改编成掌机的游戏，比较另类吧。（甘肃兰州 党政）

硬件销量（日本） 2013年2月4日～2月10日

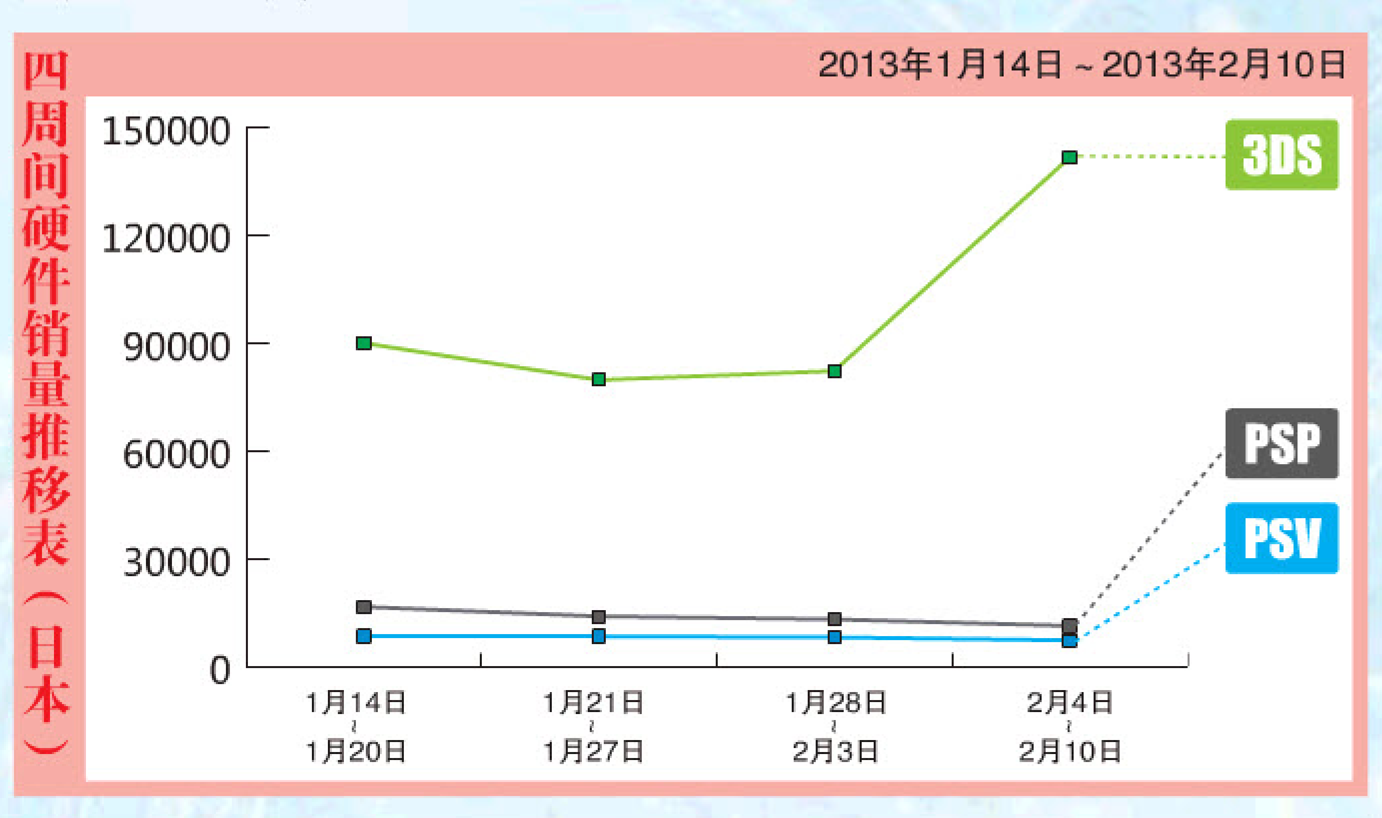
3DS维持了良好的销售势头，再过两周其2013年销量即可破百万，也许再过一个月就又能超PSV总销量了。1月底的两款还算耐玩的游戏并没能刺激PSV的销售势头，笔者对《PSO2》救市并不报多大期待，3月20日的《海贼无双2》由于PS3版的存在，也不可太过乐观，当前惟一可寄托一下希望的只有《灵魂献祭》，期待本作首周销量能破10万吧。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	14万1581台	80万4545台
PSV	7379台	7万3950台
PSP	1万1321台	12万6477台

3DS累计销量 1056万7047台

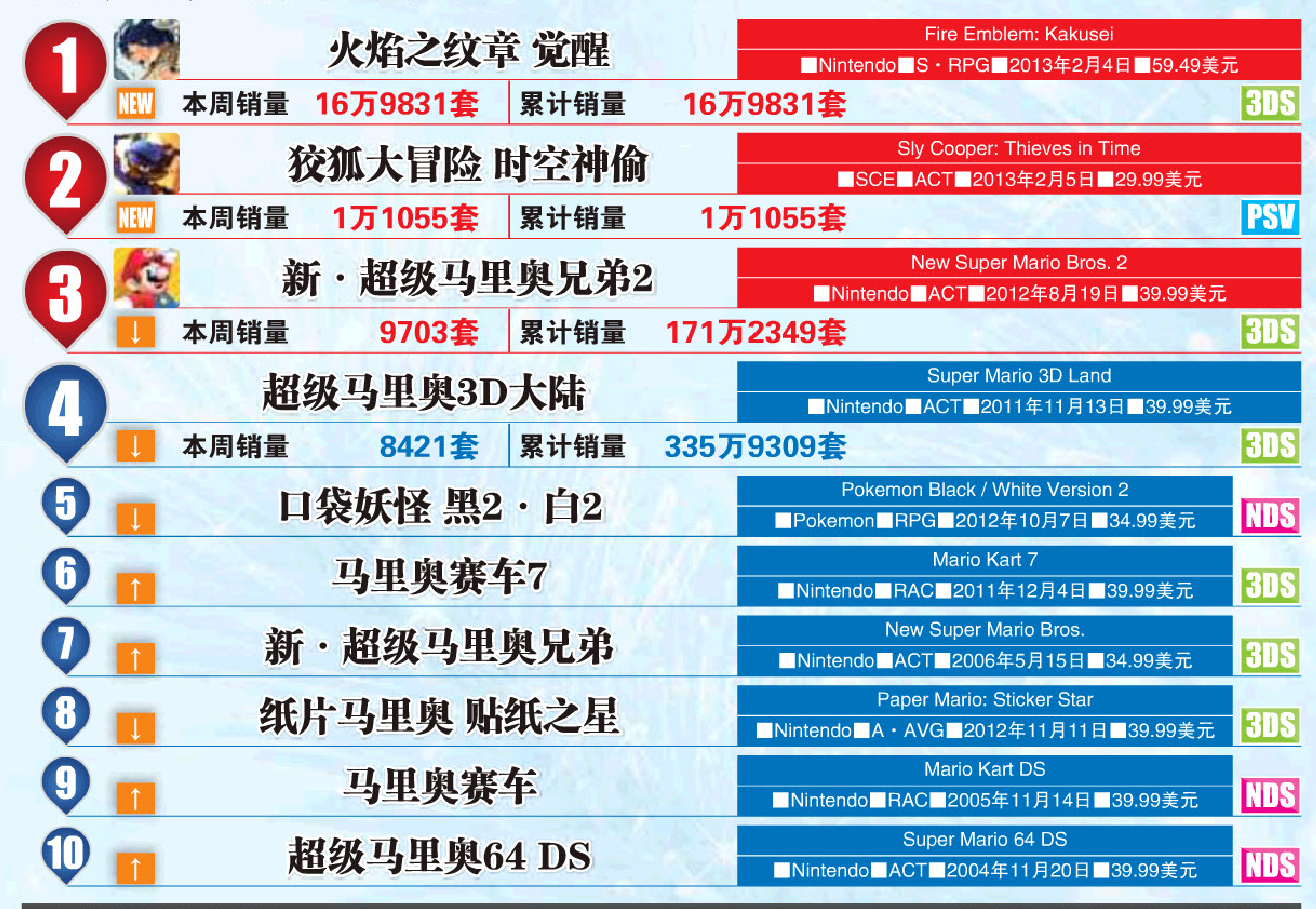
PSV累计销量 115万1109台

PSP+PSP go累计销量 1930万5577台



软件销量（北美） 2013年2月3日～2月9日

时隔将近一年，《火焰之纹章 觉醒》的美版终于发售，接近60美元的售价在北美的掌机游戏中算高价，首周17万的销量成绩相当不错。排名第二的《狡狐大冒险 时空神偷》素质很好，不过销量并不乐观，仅仅过了五位数。接下来刷屏的是任天堂作品群，这次不仅《新·超级马里奥兄弟》上榜，就连七八年前的NDS版《马里奥赛车》、《超级马里奥64 DS》也以不高的销量挤进前十，北美果真是家用机游戏的天下。



排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■59.49美元	16万9831套	16万9831套	3DS
2	NEW	狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time	■SCE■ACT■2013年2月5日■29.99美元	1万1055套	1万1055套	PSV
3	↓	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	9703套	171万2349套	3DS
4	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	8421套	335万9309套	3DS
5	↓	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
6	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
7	↑	新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			3DS
8	↓	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元			3DS
9	↑	马里奥赛车	Mario Kart DS	■Nintendo■RAC■2005年11月14日■39.99美元			NDS
10	↑	超级马里奥64 DS	Super Mario 64 DS	■Nintendo■ACT■2004年11月20日■39.99美元			NDS

硬件销量（北美） 2013年2月3日～2月9日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	1万8970台	21万718台
PSV	5528台	5万842台
PSP	577台	7703台

3DS累计销量 798万4410台

PSV累计销量 122万3482台

PSP+PSP go累计销量 1964万2466台

四周间硬件销量推移表

2013年1月13日～2013年2月9日

30000 / 25000 / 20000 / 15000 / 10000 / 5000 / 0

1月13日～1月19日 | 1月20日～1月26日 | 1月27日～2月2日 | 2月3日～2月9日

3DS PSV PSP



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

执著和放弃

PSV终于宣布大幅降价了，这原本就是在意料之中的事情，以当下该主机的极端销售颓势已经不是发布几款重磅游戏就能够根本性扭转的，降价或许是打破僵局的惟一手段。不过让笔者感到诧异的是，降价举措目前仅限于日本本土，而销售更加惨不忍睹的欧美地区却并未同步跟进。对于索尼此番的行动，个人分析传统携带游戏产业在日本本土市场受到的冲击程度远小于欧美地区（3DS当前的软硬件销售轨迹足以证明），PSV虽然处于相对的弱势，但未尝不能从中分得一杯羹，而被手机和社交游戏全面蚕食的欧美地区，即便是行业领头羊的任天堂也处境不妙，索尼此番的行动完全是破罐破摔，并无意重新有所振作。

遥想一年多以前，SCEA的执行总裁安德鲁·豪斯曾意气风发地放言PSV必将成为传统游戏产业里程碑式的伟大商品，如今一切却已然成为笑柄，在如此短的生命周期内即沦为弃子，其悲剧命运实在让人扼腕感叹。不禁为索尼首鼠两端的商业行为感到严重不满，PSV从诞生之初就走上了一条完全错误的发展道路，第一方优秀软件的匮乏也是致其失败的根源所在，而诸如《怪物猎人》等核弹级第三方大作的改换门庭更凸显了SCE经营层商业公关能力极端的低下。

休矣！一切都将成烟云消散，PSV已经彻头彻尾沦为了业界的笑柄。

时至今日，已经没有什么人再质疑任天堂在传统携带游戏领域的霸主地位，然而这一切并非由于3DS过于强大，相反是由于其对手太过鱼腩才能够轻松取胜。事实上即便3DS全球销量已顺利迫近3000万台的今时今日，传统携带游戏的生存危机却依然没有丝毫的改观的迹象，任天堂的经营业绩也因此一落千丈。凭借着岩田聪社长亲自上阵的神通力，日本本土市场的3DS在发行软件数量不及NDS同期一半的情况下，软件销量顺利达成预期目标并略有超出，这样的成绩颇值得圈点。更值得一提的是，由于去年末《立体动物森林》的超常热卖，令得3DS的硬件销售曲线已然完全可以比肩NDS的巅峰时期，彻底主导了市场。

然而根据任天堂最新发布的财报显示，该社将2012财年内3DS全球软件计划发行量由原定的7000万套大幅下调至5000万，足以体现出该主机在欧美地区软件销售的低迷不振。遥想十年前，一款FC时代老游戏合集的冷饭游戏便能动辄卖出四五百万套的黄金时代似乎已一去不复返，至今3DS全球销量突破500万的游戏不过四款，而且清一色还是任天堂本家作品。在硬件销售方面，3DS去年在欧美两地的销量都要略低于前一年，这是任天堂自初代GameBoy以来都是从未出现过的停滞局面。在携带主机的萌芽时期，人们并没有其他的选择，饥渴效应推动了市场的发展。时至今日，智能手机和平板电脑等移动设备能够提供更为丰富的携带娱乐，导致了传统携带游戏主机的存在感日益薄弱。至于第三方厂商也因为有了更多的选择余地而不断减少研发投入，仅仅凭借任天堂一己之力并不足以完全支撑起市场。

万幸的是任天堂并未因一时的困顿而自暴自弃，该社正加快在欧美地区投入大作游戏的步伐，近期《火焰之纹章 觉醒》在北美地区的大热卖或许是一个良好的开端。岩田聪等人对于产业的现状也有着非常清醒的危机感，传统携带主机只有不断推出其他移动设备无法提供的内容服务才能确保其存在价值。2013年无论对于任天堂还是整个携带游戏产业都是至关重要的一年，首次全球同时发行的《口袋妖怪 X·Y》将彻底检证3DS这个硬件平台的真正含金量，其成败意义非同小可。《立体动物森林》和《MH4》等多款大作的市场表现，同样也会对产业未来产生重要的影响。索尼的一时退缩，对于任天堂来说也是好事，至少因此腾挪出了更多的市场生存空间，如果该社能够乘势而作，或许能够因此获得相当规模的新规用户。毕竟，20岁前后的青年消费者的购买力还是很值得去努力争取的。

只要还有人在坚持，一切依然还有挽回的的余地，希望始终会存留在我们的心中，直到真正的审判之日来临的那一刻——摘自《冰与火之歌》。

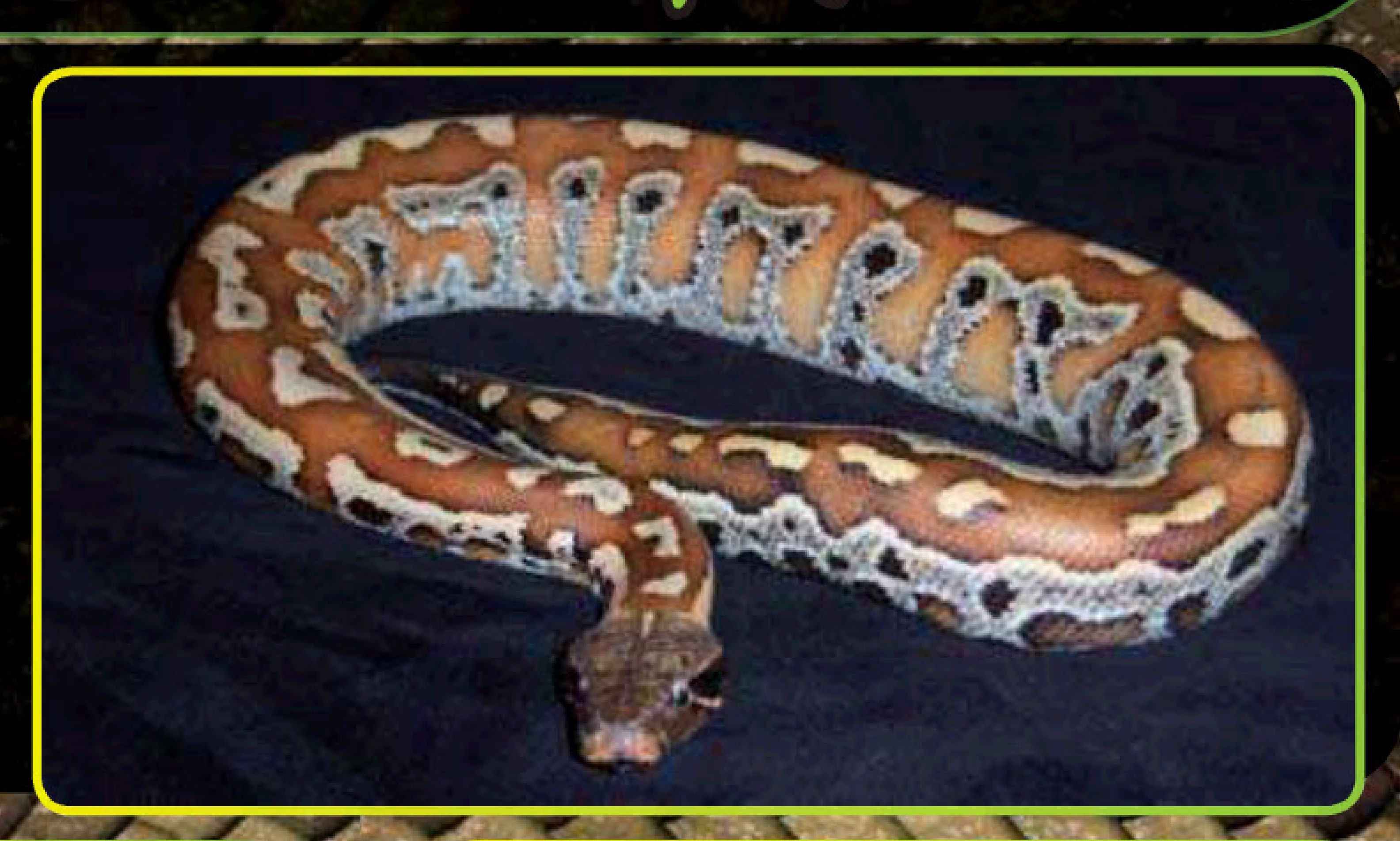


十二生肖是个非常有趣的组合，有吃苦耐劳的，有可爱温顺的，有神圣崇高的，还有让人烦得苦不堪言的，好吃懒做的……很显然，今年癸巳年的主角蛇便是属于很烦人的那类，本人想找个以蛇为主角的正面积极的成语给这篇专题起个文艺点的标题都找不到；不过游戏里可就不一样了，蛇的出现频率还是挺高的，而且几乎涵盖了从主角到路人、从杂兵到BOSS的各路角色，这篇专题，我们来到游戏里，看看那些和蛇有关的经典形象。

文 马修 美编 澄香

自然动物类

蛇本身是一种动物，而这里的动物类我们主要指的是在游戏中登场的自然蛇，当然由于电子游戏本身设定的关系，游戏中的蛇往往还有比现实中更厉害的一面，而无论如何夸张，下面的这些蛇，都是以自然蛇为基础制作出来的。



贪吃蛇

身分：主角　登场作品：《贪吃蛇》系列

知名度极高的蛇，可以说伴随着手机的普及和诺基亚一起为众多玩家熟知——不过可不要以为我们这条著名的蛇主角是诞生在手机上的，早在1976年的Gremlin平台上，在名为《Blockade》的游戏中，我们的贪吃蛇就登场了，后来还在Atari 2600、苹果2等的早期游戏机和电脑上多次登场。不过这条蛇火起来还真拜诺基亚所赐。早期的黑白屏手机上，游戏远不如如今的智能手机平台丰富，但都能玩得让人津津乐道，像《贪吃蛇》不仅对机能要求甚低，而且对按键灵敏度要求也不大，成为当年众多黑白手机用户打发短暂等待时光的好伙伴。游戏的玩法简单但创意十足，即吃一个豆自己就长出一节，把版内的豆吃光了就可以过关，只要别撞到墙和自己身子就没事。

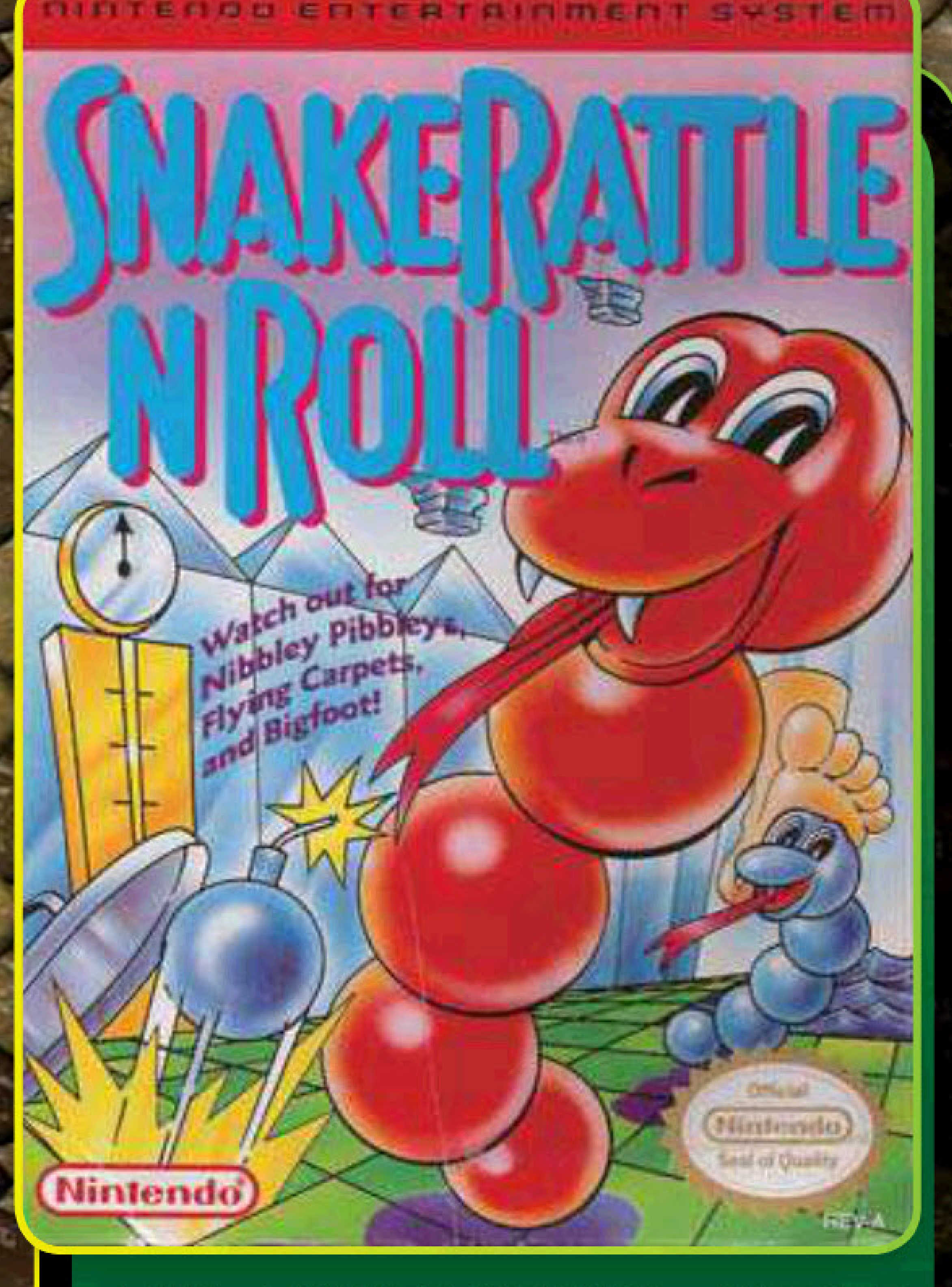
贪吃蛇也不仅在早期的手机平台上活跃，GB掌机上也有其身影而且是两条蛇竞争着抢豆吃，由于加入了联机对战要素，玩家还可以体会到两条贪吃蛇互相陷害的乐趣呢。如今更被众多爱好者和小厂商在各种开放平台上推出了各种各样的版本作品。

▲GB游戏《对战贪吃蛇》的封面。

拉托尔&罗尔

身分：主角　登场作品：《蛇 拉托尔和罗尔》

来自早年的FC和MD平台游戏《蛇拉托尔和罗尔》的兄弟主角，分别是红色和蓝色的蛇，兄弟俩一开始只有个蛇脑袋，通过吃豆子让自己的身体加长，由于一节一节酷似响尾蛇的尾巴，因此游戏在国内一直被称为《响尾蛇》。游戏中兄弟俩要吃豆子还要攻击敌人，每受到一次攻击身体便会掉下一节，等只剩脑袋时再被攻击到就挂了。红蛇和蓝蛇在吃与自身颜色相同的豆子时，还会大大提升自身的加长速度。虽说吃豆子变长的设定听起来和贪吃蛇很像，但玩起来还是截然不同的。尤其是FC版，



在当年来说那是相当有新意，斜45度视角的伪3D效果以及丰富的画面色彩、两名玩家同屏合作等，都让这款游戏玩起来非常棒。

藤王蛇

身分：主角　登场作品：《口袋妖怪》系列

写动物方面的专题企划，享誉世界、横跨游戏动漫周边等众多领域的《口袋妖怪》无疑是个庞大的资源库，但主角、尤其是蛇主角，还真就这一条。话说藤王蛇是第五代的三只主角精灵之一的最终进化形态，其前两个形态都是长两条腿直立行走的藤叶蛇和藤爵蛇，带着那么点高傲劲，而最终进化到藤王蛇后终于没了脚，也没有了特意摆出的高傲，但却带着一众与生俱来的仙风道骨的华丽高贵。尽管和《口袋妖怪》的大多数草系主角一样攻击不够猛，但隐藏特性支持下却可以利用绿叶风暴的降低能力特性而使得火力不降反升，堪称越打越猛的典型，成为草系主角中最优秀的攻击手。



弹簧蛇

身分：坐骑　登场作品：《超级大金刚》系列

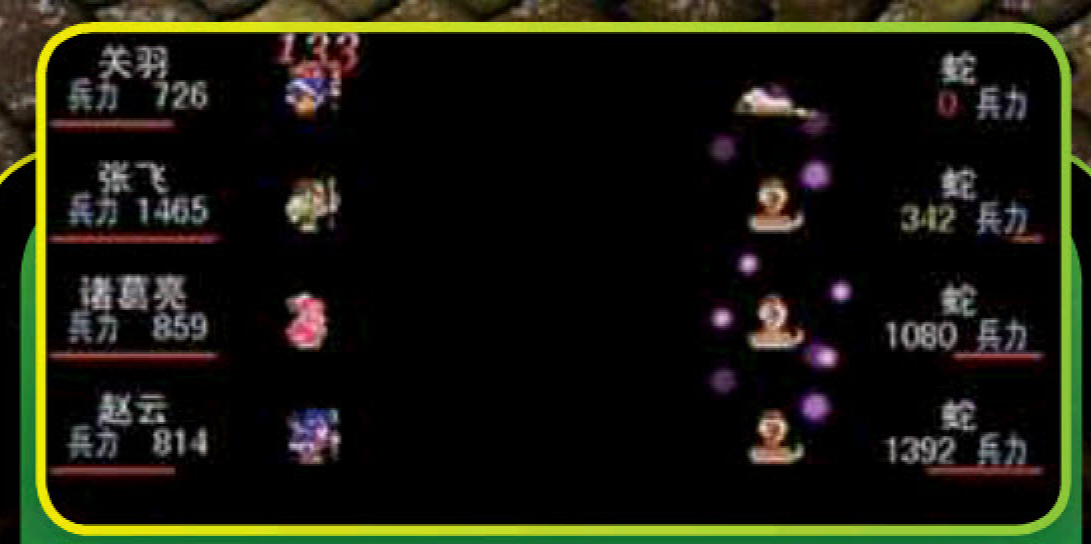
《超级大金刚》堪称Rare与任天堂合作时代的佳作代表，美丽清新的画面、行云流水的操作让大金刚家族也正式晋身于任天堂明星阵容之列。而系列游戏中众多的坐骑都各具特色，像犀牛、枪鱼等，蜷曲身子的弹簧蛇虽然没有正前方的攻击技能、但真的如弹簧般跳得极高，大大增加了通关节奏。



毒蛇

身分：杂兵　登场作品：《吞食天地》系列

以三国为背景的《吞食天地》是不少老玩家心目中的神作，如果非要挑不足，大概就是登场杂兵过于单一，毕竟游戏的大背景在那，不可能出现诸如史莱姆、辟邪一类的奇幻怪物，但还是有各种动物类敌人出现，尤其是玩GB



版时遇见的毒蛇，给笔者留下了深刻的印象，所有能力都达到255、攻击高附带中毒不说，而且把它们打败了没有半点经验值，除非为了挑战，相信大多数人当时玩都选择逃跑吧。

鸡冠蛇

身分：怪物　登场作品：《勇者斗恶龙》系列

日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”中有不少的蛇类怪物，篇幅限制这里只能挑一些有特色的说，这个脑袋上有着鸡冠子一样的鸡冠蛇就很有特色，属于身体不大的小蛇，地位也是中低等的杂兵，在《DQM》有封杀对手魔法的玛荷顿以及能使用龙系吐息技能的龙变身和毒攻击。



阿柏怪&剑牙蛇

身分：普通精灵　登场作品：《口袋妖怪》系列

这两种蛇在登场种类达到649种的《口袋妖怪》中不算起眼的，除了自身种族值不突出，毒属性本身糟糕的克制与抗性也给这两种蛇减了不少分，而克制它们的地、超偏偏又有相当多的热门技能。不过这并不妨碍这两种蛇的名气，因为在《口袋妖怪》的动画中，它们可都是人气组合——火箭队二人一猫组的精灵，所以出场率那是相当的高，尤其是阿柏怪进化前的阿柏蛇，在火箭队刚登场突袭精灵中心时，阿柏怪也是有着上佳的表现，可也就这么一次，以后，阿柏怪、剑牙蛇就无数次地随着主人被打飞化作天上的星星……



与蛇相关的人们

游戏中的自然蛇可谓是丰富多样，与之相比，与蛇有关的人物就没那么多了，但能和蛇这种动物挂上钩的人，往往也都是牛人，而且是很厉害的家伙，这些人物几乎都和凌厉、毒辣、暗杀有关，下面就列举出一些牛人出来。

巴洛克

身分：BOSS　登场作品：《街头霸王》系列

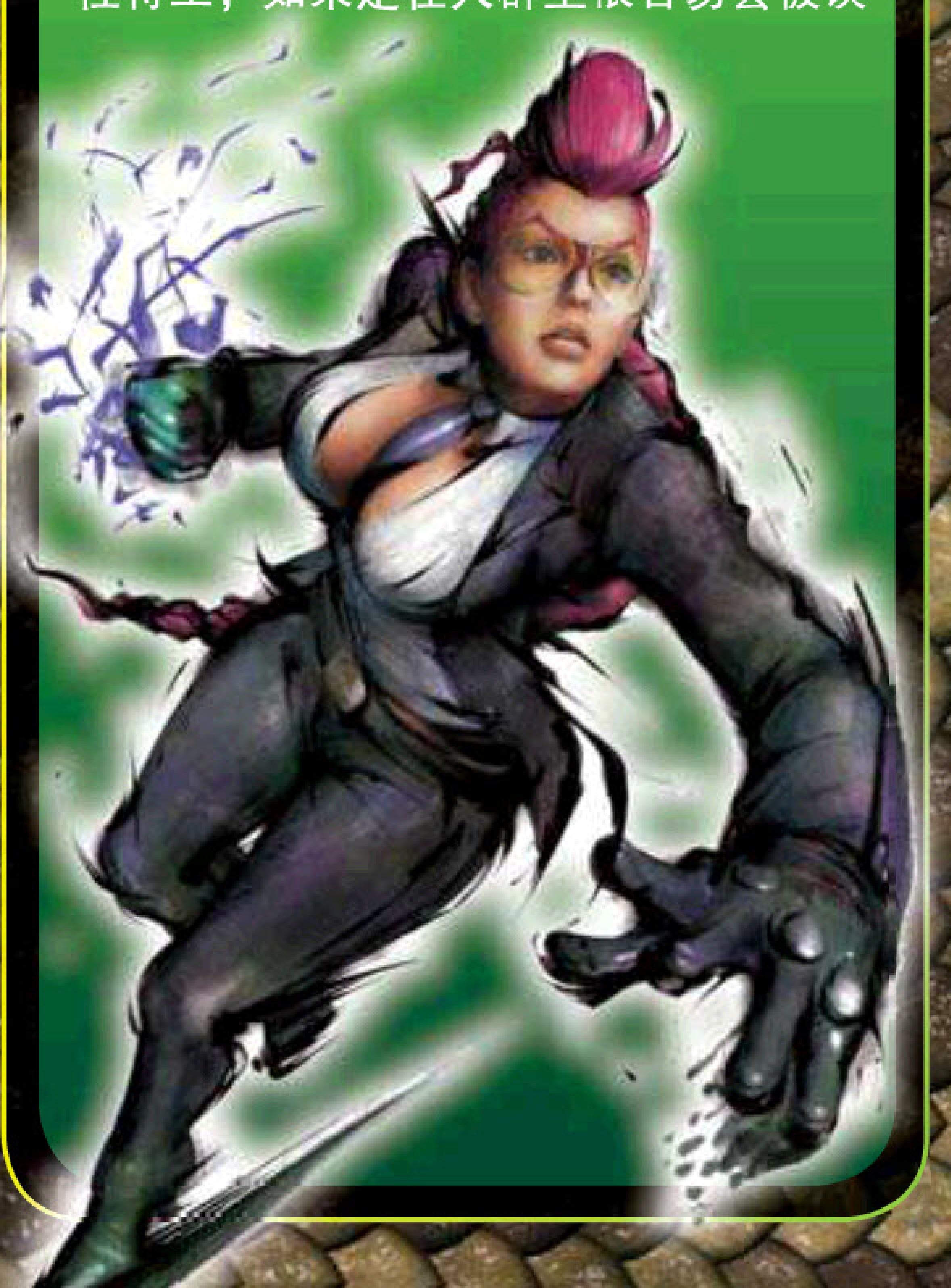
作为《街头霸王Ⅱ》的四天王之一，铁面铁爪的巴洛克曾让老玩家们吃尽了速度不如人的苦头。论招式威力，巴洛克的威力不如萨加特和拜森，招式霸气程度更不如维加老大，但其毒蛇吐信般的速度却足以将对手的节奏打乱，这大概也是巴洛克在身上纹上毒蛇的原因。后来终于可选四天王后，玩家却发现自己用的巴洛克远不如电脑用得那么凌厉，除了玩家使用后系统将其能力削弱外，玩家自身没适应巴洛克的攻击节奏也是有一定关系的。不管怎么说，巴洛克还是用其速度，诠释了毒蛇般的凌厉攻击。



红蛇

身分：特工　登场作品：《街头霸王Ⅳ》系列

《街头霸王Ⅳ》中登场的双面女性特工，如果走在人群里很容易会被误认为成普通的白领美女，但我们的红蛇却是全身暗藏武器、并以这些武器开发出一套独门打法的女性高手，其技能正如其名，如毒蛇般的迅速而有杀伤力，如今随着其潜力被众多游戏高手发掘，目前已然晋身于强者之列。被称为“完美小姐”的红蛇的身材高挑、三围无可挑剔，不过也是有女儿的人了。而除了女儿，这位漂亮姐姐还很喜欢钱……



安吉拉

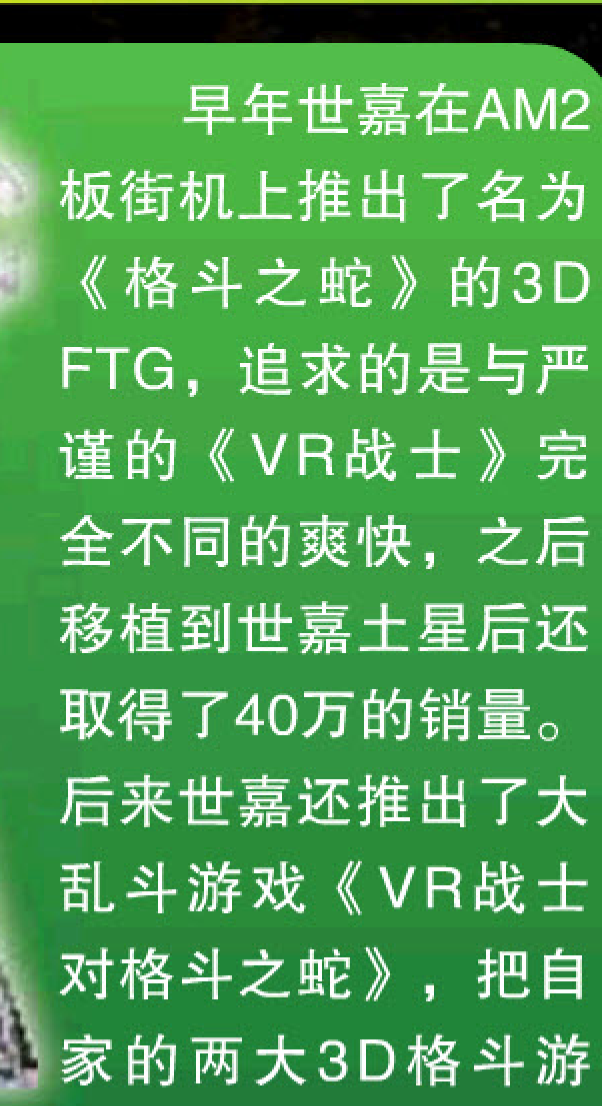
身分：格斗家　登场作品：《豪血寺一族》系列

上世纪90年代中，由《街头霸王Ⅱ》带动、SNK等众多厂商的加入，令2D格斗游戏迎来了巅峰时期，那时2D格斗游戏不仅是街机厅的宠儿，同样也是家用机乃至掌机上的抢手作品，2D格斗游戏的移植数量甚至显示出一个时段内家用机业界地位。而引入了生肖和搞笑元素的《豪血寺一族》便诞生于那个时代，虽说初代只能选8个角色在当时来说很少，如今更随着2D格斗游戏整体的淡出而淡出，但对应生肖系统和大比例角色还是很让经历过那个时代的老玩家印象深刻。代表蛇生肖的女性格斗家安吉拉·贝蒂，走的竟然是与蛇的纤细截然相反的性感肌肉女路线，性格热情粗犷。虽说安吉拉对于新人不大容易掌握，但一旦用好了就会体会到她高大身体的力量与毒蛇般速度结合起来的霸气……



B.M.

身分：市长、BOSS　登场作品：《格斗之蛇》系列



早年世嘉在AM2板街机上推出了名为《格斗之蛇》的3D FTG，追求的是与严谨的《VR战士》完全不同的爽快，之后移植到世嘉土星后还取得了40万的销量。后来世嘉还推出了大乱斗游戏《VR战士对格斗之蛇》，把自家的两大3D格斗游戏杂烩在一起不说，还收录了《VR战士Kids》中的Q版角色，甚至连《梦游美国》里的赛车也乱入跟着一众格斗家们打成一团。之后在DC上推出《格斗之蛇2》，初代后来还移植到了PS2上……如果不知道标题中“蛇”究竟在哪？相信打到BOSS时就会明白了，这个家伙是游戏的舞台阿姆斯坦市的市长，黑色传言很多，也的确是个用公权谋取巨额财富的恶人。他的身材高大、攻击迅猛，一身夸张的毒蛇盔甲也相当有震慑力。在SS版《格斗之蛇》以及《格斗之蛇2》中都可以使用。

马勒

身分：斗士　登场作品：《格斗之蛇》系列

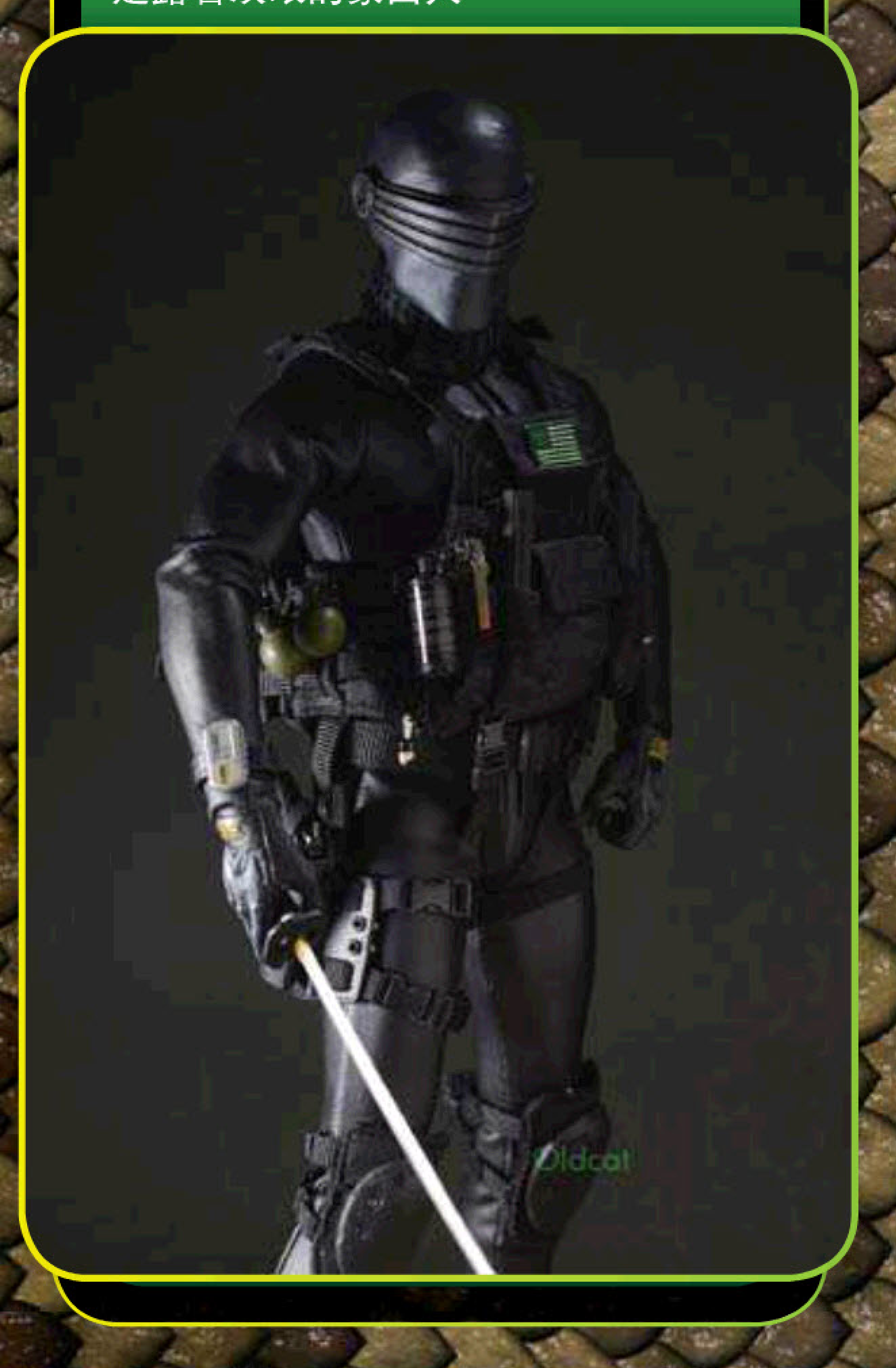


《格斗之蛇》中作为隐藏角色的穿着同样盔甲的青年，目标是解决掉B.M.……不知道两人到底有什么仇，而且据说马勒和B.M还有血缘关系……比起B.M.的高威力，马勒的战术更倾向于连续攻击。在《格斗之蛇2》中也作为可使用角色出现，不过换了衣服。

蛇眼

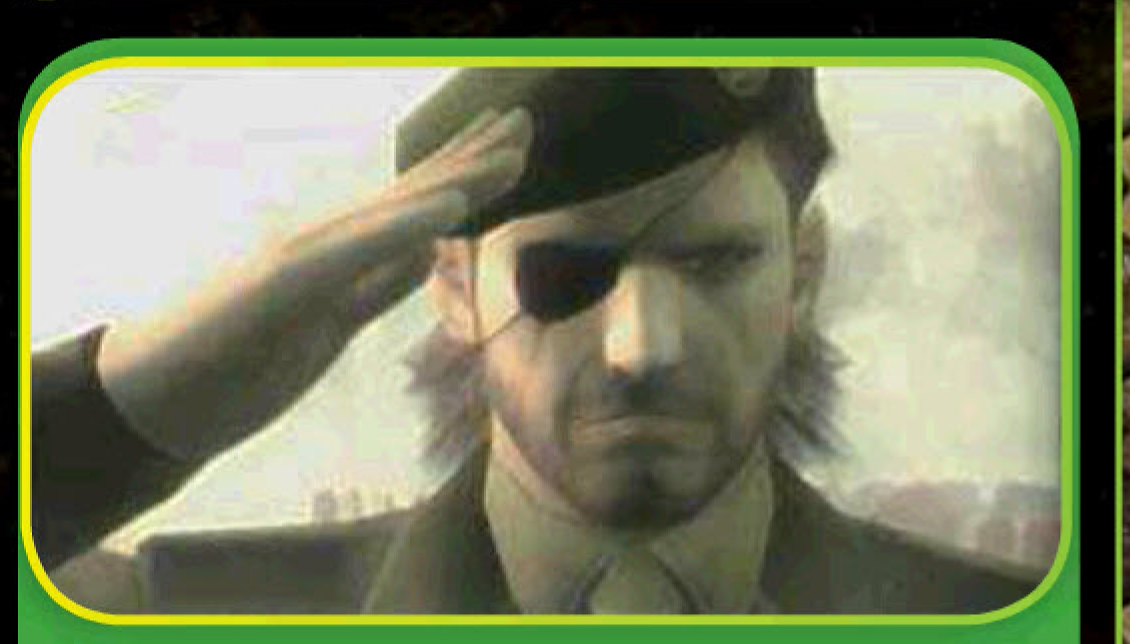
身分：特种兵　登场作品：《特种部队》系列

《特种部队》是美国的经典动画，其游戏化也已多次，大概是忍者在美国人心目中特有的神秘印象，一身忍者装束、从不说话的蛇眼也在不少游戏平台和大家见了面。蛇眼是一名越战老兵，而且是很牛的士兵，后来在战友白幽灵的引荐下加入到神秘古老的岚影忍者集团，就此用面具蒙脸成为了忍者，在热兵器为主的现代战场上，坚持使同传统冷兵器作战的蛇眼尽管保持低调但仍受瞩目。不过忍者这种身分注定难成主角。在电影版《眼镜蛇的崛起》中虽然更像是主角，但却又没有主角光环的加持。顺便说一下，蛇眼只是原名“Snake eyes”的直译，其引申含义是露着双眼的蒙面人……



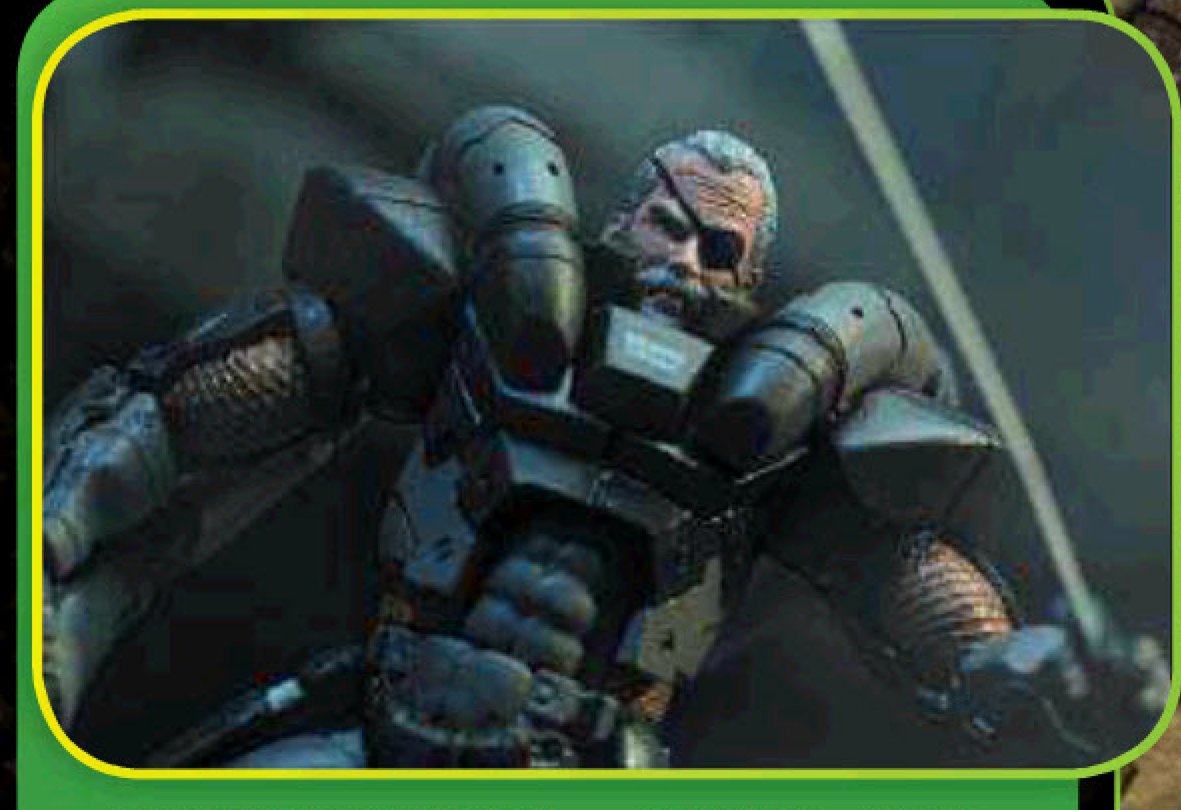
裸蛇和他的克隆蛇们

身分：主角、BOSS 登场作品：《潜龙谍影》系列


▲《MGS3》的主角——裸蛇杰克（BIG BOSS）。

1964年，中央情报局特工杰克以裸蛇（Naked Snake）为代号执行去苏联营救武器专家的任务贞洁行动，自此“Snake”成为了《潜龙谍影》中的一大家族。作为小斯内克们的克隆原型，裸蛇杰克有着优秀的表现，尽管第一次任务失败、自己也因为核辐射丧失了生育能力，但其后还是成功干掉恩师完成了任务。杰克被授予BIG BOSS（大首领）的荣誉称号，成为传说中英雄级别的偶像，更组建了爱国者组织，并受命担任国际特种部队猎狐犬的总指挥官。但杰克不是一个仅仅听从命令的军人，为了实现他的真正和平世界的目标，他建立了武装要塞国家世外天堂（Outer Heaven）。他打算派自己的克隆体、猎狐犬的新人索利德去调查世外天堂以掩人耳目，没想到索利德的优秀超出了他的想象，整个计划失败，不甘心的杰克大首领逃到桑给巴尔重新组建势力，最终还是败给了索利德……

而索利德正是在爱国者组织成立后，美国为了延续丧失生育能力的杰克的优秀基因而启动的魔童计划中的克隆体之一，前面说了，正是因为索利德的优秀超出了杰克的想象才导致他在世外天堂的计划失败，而“Snake”这个代号也是在加入猎狐犬后得到的。索利德并没有杰克那样的野心，相反每次完成任务后都选择了隐居，尤其是在将杰克杀死后更患上了心理障碍，之后也过上平静的日子，解决了2005年的危机后，由于基因缺陷而快速苍老且毒发日甚的蛇叔最终死去。


▲BIG BOSS的完美克隆——索利达斯·斯内克。

而魔童计划中另一个诞生的人物便是利奎德·斯内克，利奎德则继承了杰克的抱负，在2005年第三阶段削减战略武器条约缔结前夜，以大首领之子的名义在影子摩西岛率领猎狐犬部队发动武装起义，挟持人质并要求美国政府交出杰克的遗体。

除了索利德和利奎德，杰克还有一个完美克隆体索利达斯·斯内克，索利达斯在利比亚的内战中将救出的童子兵雷电收为养子，更被选为43任美国总统，（小布什：哼……）不过这可不对索利达斯和原体杰克的口味，他开始了新型Metal Gear与核弹的研制，又派人挑唆利奎德发动影子摩西事件，虽然起义成功但也使新武器计划和基因士兵曝光于天下，索利达斯被迫辞职后为了躲避爱国者的追杀藏匿起来，其后建立了自由之子组织……

虽说早在1987年的MSX上，主角



就以索利德·斯内克这个名字登场，但要论影响，很明显还是3D化后的“《MGS》系列”，4代随着主角索利德·斯内克的死去，整个“Snake”系列的故事似乎都完结了，而《崛起》中的主角也是索利达斯的养子雷电。不过人气如此高的蛇叔，真的会就此隐退？

戒律王佐迪亚克

身分：BOSS、召唤兽　登场作品：《最终幻想》系列

“《FF》系列”的召唤兽系统由来已久，而《FFⅫ》的黄道星座的蛇夫座召唤兽戒律王佐迪亚克无疑是其中非常耀眼的一个，这个家伙号称众神所创造的异形者中最强大的一个，并创造森罗万象的法则来对包括神在内一切生物进行约束和惩罚，谁逆反他都会被他压倒性的力量消灭掉。虽说在成为我方召唤兽后移动速度有点慢，但强大的必杀技还是令其实用性满满，是挑战100层必备的召唤兽。

而作为BOSS的戒律王，就更会让玩家感受到其强大的威压了，四大强敌之一的名号不是白来的，尤其是高概率的全体即死魔法和濒死时的无敌状态，将对决戒律王的这场战斗称为《FFⅫ》最难的一场亦不为过。而且，在之前的2期魔矿和与戒律王的战斗都没有任何存档点，更增加了挑战难度。某种意义上说，把这个家伙放进“人”的分类下面很不合适。

传说中的蛇

在远古时代，蛇受不少人类的崇拜，大多是因为这动物实在是够狠够隐秘，而且生殖力够强，蛇在冬眠后苏醒甚至也会当做起死回生……后来随着生产力的发展和社会的进步，多数人对蛇的崇拜虽然没了（印度和南美的一些国家仍保留对蛇的崇拜），但敬畏依然有，毕竟被蛇咬一口不是闹着玩的，由此也衍生了诸多与蛇有关的传说。而在电子游戏平台上，这些或妖或仙的蛇们也从神话传说里来到了游戏世界中与玩家见面了……

半人半蛇

在世界不少的神话和传说中，都有一种上半身人、下半身蛇的形象，中华神话中的女娲便是这样，电影《青蛇》中的蛇精姐妹也有这样一个状态，当然还有《葫芦兄弟》里那著名的金蛇夫人、青蛇大王姐妹。而在西方，则有非常著名的戈尔工·美杜莎，因为得罪了雅典娜而被雅典娜变成了怪物模样：半人半蛇连头发都变成蛇，并赋予其谁看



▲半人半蛇的女娲和伏羲。

谁石化的坑爹特性，而且还顺便把美杜莎的两个姐姐给一道变了，结果美杜莎被英雄珀尔修斯杀死了并割下了她的头——但他只杀得死凡身的美杜莎，对美杜莎的两个姐姐却无能为力，于是只能跑掉……而蛇发女妖的经典形象，也在游戏中一次又一次地出现……

戈尔工姐妹

身分：BOSS　登场作品：《战神》系列

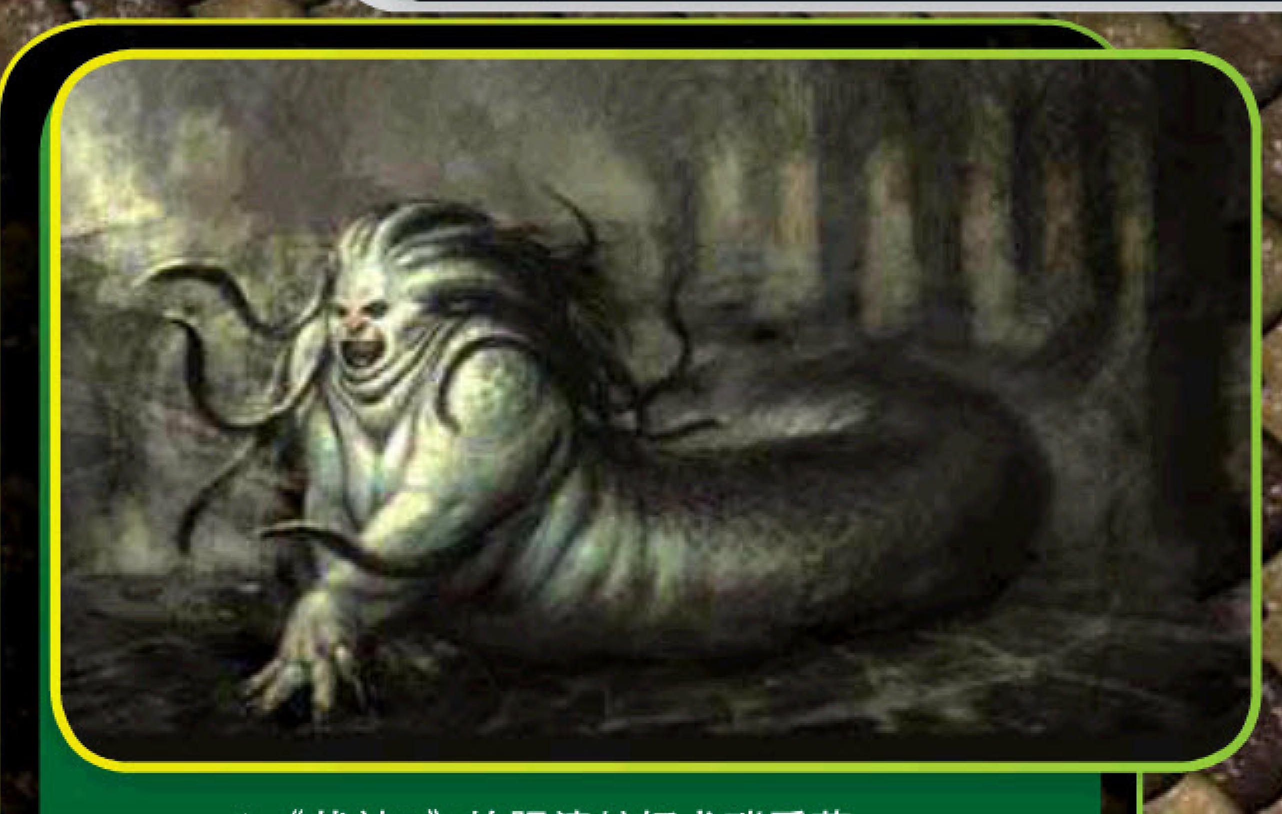


▲初代《战神》的美杜莎。

戈尔工姐妹就是前面说的美杜莎和她的两个姐姐。虽然《战神》中有无数的蛇身女妖被称为“美杜莎”，但实际上美杜莎整个系列中也只出现一次，就是在1代接受爱神阿佛洛狄忒的委托后的BOSS，作为BOSS的美杜莎的体型比普通蛇妖大一些，石化什么的当然也会有，不过在被打败后，悲剧重演——美杜莎被奎托斯扯掉了脑袋成为了发射石化光线的武器。

而到《战神2》，游戏进行到中盘，便会又遇到一个比美杜莎大很多而且超肥的蛇妖，这个是美杜莎的姐姐、同样是受到诅咒的蛇发女妖尤瑞爱莉，她说奎托斯杀死了自己的妹妹，指的就是一代中被杀死的蛇妖BOSS美杜莎。挑战身躯庞大的尤瑞爱莉的难度远大于美杜莎，不过最终也和妹妹一样被杀死后揪掉了脑袋，成为了发射石化魔法的武器。

很显然，拥有石化能力的戈尔工姐妹在“《战神》系列”中都是作为必须杀害的对象，所幸最后的丝西娜在



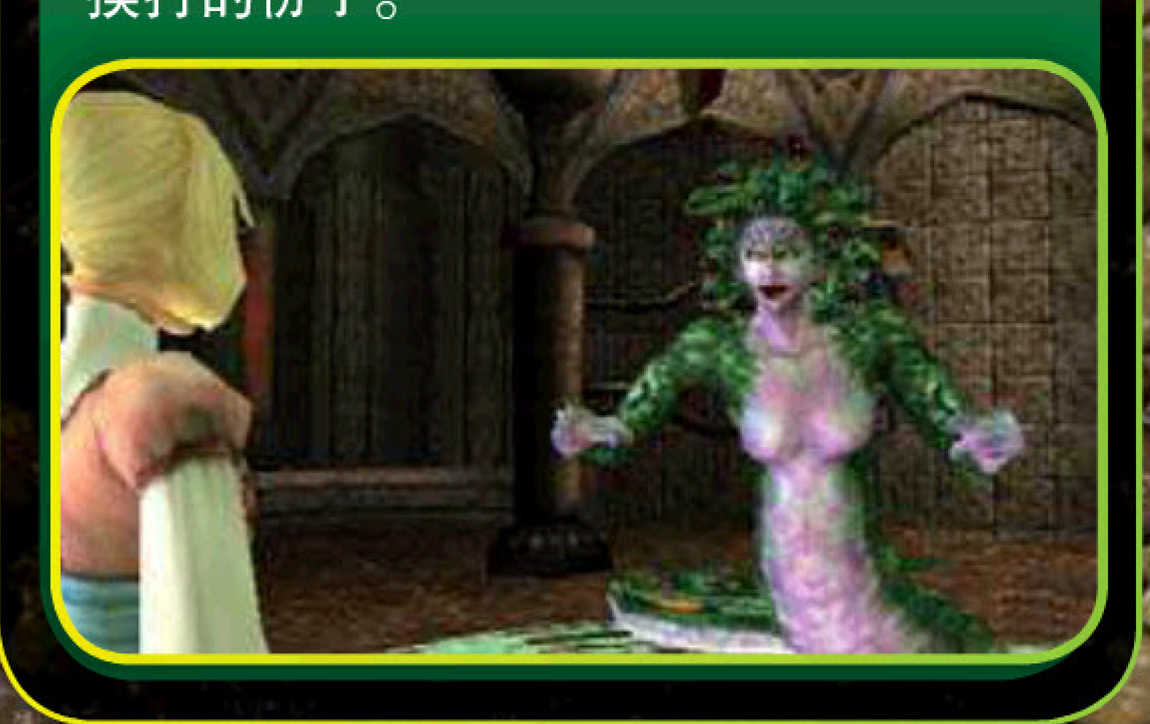
▲《战神2》的肥婆蛇妖尤瑞爱莉。

《战神3》中没出现，不过不会留着在新作中杀的吧……

美杜莎

身分：BOSS　登场作品：《恶魔城》系列

在同样收录大量西方神话角色的“《恶魔城》系列”，美杜莎的出场率也是相当高的。美杜莎看起来似乎要比《战神》里的强大，首先是体型比主角大出很多，而且伤害输出也高，但作为横版ACT的BOSS，其攻击也必然流于模式化，像《历代记》中的美杜莎的两招：发射光束攻击，以及停顿下突然跃起用尾巴扫射攻击，出招动作都非常明显，蹲下和后退就把她的攻击给轻易躲过了。即便有的美杜莎会释放美杜莎头来骚扰，一旦掌握规律，美杜莎也只有挨打的份了。



美杜莎头

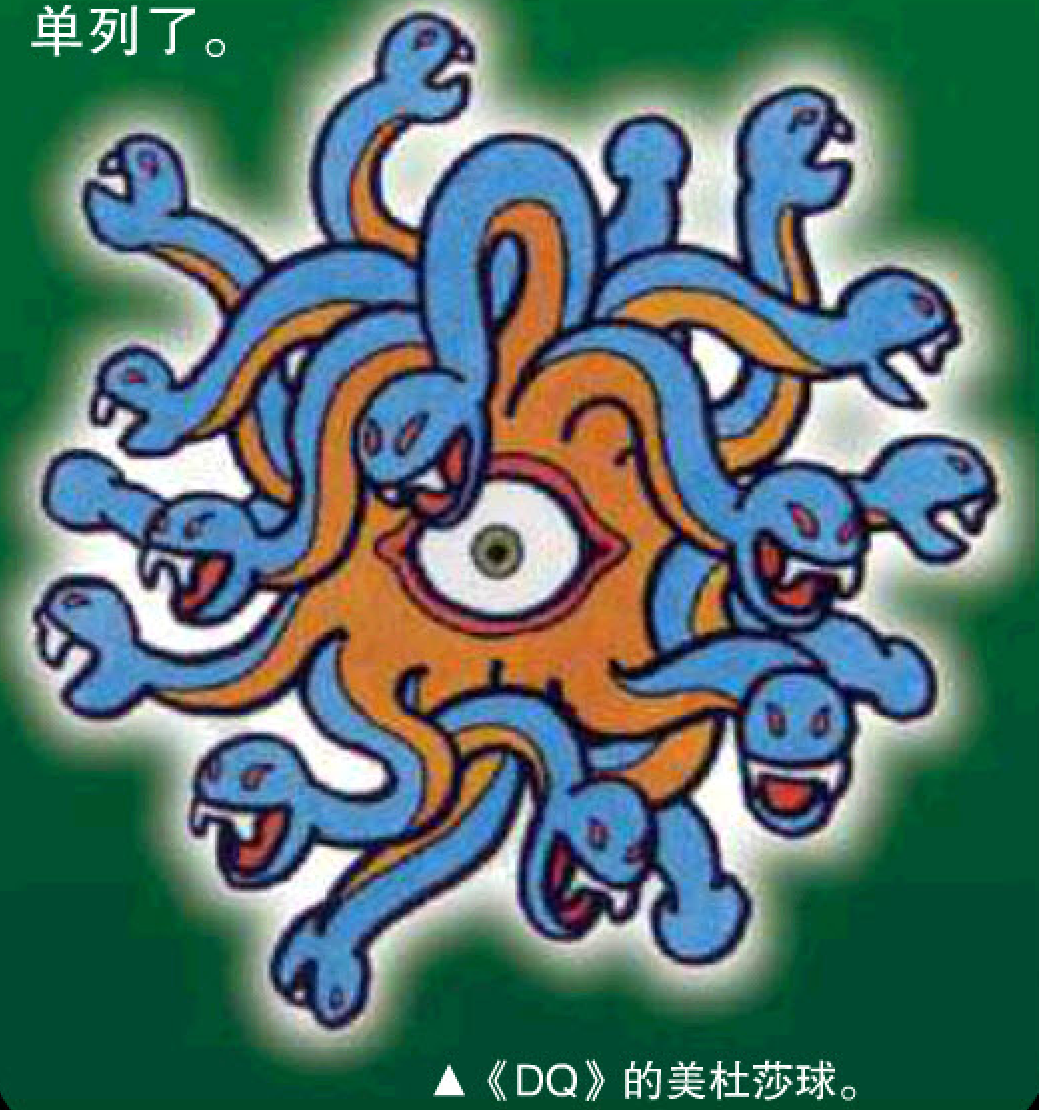
身分：杂兵　登场作品：《恶魔城》系列

美杜莎头只是一颗会飞的人头，并不符合半人半蛇的形象，但看在是大名鼎鼎的美杜莎的脑袋的份上，还是给



强塞到这里了。作为杂兵，《恶魔城》里几乎是但凡有时计塔的地方都会有美杜莎头出现，而且一出一大群接连不断——想想一大群毒蛇头发的人头到处乱飞，那情景不是一般的惊悚。当然，这种惊悚只对我等凡夫俗子，那些敢闯恶魔城的那些高手们是不怕的，从一击可以被毙命来看，美杜莎头显然是众蛇类杂兵中最脆弱的，不过美杜莎头还是要严密提防，因为被这乱飞的人头碰上就会石化，石化后更会带来各种各样的麻烦甚至毙命……

顺便说下，在《勇者斗恶龙》中也有名为美杜莎球的类似怪物，不过中间是眼睛形状，而且也没有那让人深恶痛绝的石化技能，所以就不在蛇发女妖里单列了。



▲《DQ》的美杜莎球。

蛇身女妖

身分：杂兵　登场作品：《战神》系列

从外形上来说，在“《战神》系列”的出场率极高的蛇身女妖完全可以看成是量产型的美杜莎：上身是女子、下身为蛇、头发都是蛇，虽说是杂兵，但在游戏里的表现也颇有中BOSS风范，拥有吼叫和石化光线两种技能，前者能让中招者无法行动，后者则可以让中招者进入石化状态，其中石化状态下遭受攻击更会直接被秒杀。而且行动快、攻击范围大，基本上只能靠回避来躲闪，此外还有用尾巴扫。后来还出现了另一种和塞壬融合了的蛇身女妖，主要是以物理攻击为主，钻地和突袭十分迅速。起码以笔者个人来说，在打完蛇妖使用QTE残忍地揪掉她们的头时，是非常解恨的。



▲《战神3》里被奎爷虐的蛇身女妖，体型比初代的同类们大出很多。

蛇女郎

身分：通常怪兽　登场作品：《游戏王》系列

“《游戏王》系列”里出现的一种岩石属性怪物，最初在《噩梦的迷宫》中登场，属于用处不大的一张卡，在《游戏



王DM3》、《游戏王DM4》等游戏中多次出现。作为半人半蛇的怪物，上半身女性、下半身蛇几乎是标配，不过并没有戈尔工系列女妖那样的蛇样头发，其狩猎方式有点像电鳗——以少女般的曼妙上身吸引男人接近，待男性靠近后便将其血吸干，听着还是挺吓人的。

赵灵儿（梦蛇状态）

身分：主角　登场作品：《仙剑奇侠传》系列

好吧，把善良可人的赵灵儿和上面一众女妖放在一起挺委屈她的，好在标题没写是“女妖”……因为赵灵儿本来就不是什么妖怪，而是女娲的后裔，开头我们就说了，女娲是半人半蛇的形象，而赵灵儿在情绪激动或者极度虚弱时变身的梦蛇状态便是这个模样，虽说乍一看惊骇了点，但能力可是会大幅提升的哦。



Wyrm

在欧洲（主要是法国）的神话中，有一种巨龙Wyrm，和其他有翅膀和爪子的飞龙不同，这种巨龙无足无翼，如蚯蚓般长年生活在地下，而在其挖掘时，地面上会感觉到震动。这种有着蚯蚓习性的巨龙之所以客串到这里，是因为有一家以它为原型的大蛇。

大岩蛇·大钢蛇

身分：怪物、BOSS　登场作品：《口袋妖怪》系列

大岩蛇和大钢蛇是进化前后的关系，共同特点是拥有蛇一样的身躯以及在地下挖洞钻来钻去的爱好，而且大岩蛇的脑袋还颇有中国《山海经》中记载的肥遗风范。这两条蛇虽然不是BOSS级但却在系列中多次被BOSS们使用，初代如果选小火龙做主角，那么小刚馆主的大岩蛇会让你充分体会到什么叫“打不动”的绝望，当然，这种强大和初代时玩家对属性相克还不大了解有关。此外，在冠军联盟战中，也有大岩蛇的身影。

相比于大岩蛇，第二世代由大岩蛇进化的大钢蛇的外形更加霸气，在图鉴说明中，大钢蛇由岩石到钢铁的变化原因被解释为身体在深层地底经过压缩，在道馆战中大钢蛇作为蜜柑的精灵出现，极高的耐久即便面对克制其属性的攻击也不那么容易被干掉。在《心金·灵银》，打败蜜柑后，还可以用手中任意的精灵从蜜柑那交换到她那标志性的大钢蛇。

而在《口袋》动画中，野生的大岩蛇和大钢蛇们就更霸气了，长期作为被惹怒后就追着主角一行疯狂逃命的自然界霸王，有这种待遇的精灵可是屈指可数的。



野槌蛇

野槌蛇是一种存在于日本传说中的怪物，但在日本却有不少目击记载。象征着吉祥如意的野槌蛇和大多数怪物不



一样，给人的感觉是可爱。相信不少老玩家都是在《哆拉A梦》中知道的这种小蛇。而在游戏中，野槌蛇也会时不时地出现。

土龙（恶魔城）

身分：杂兵　登场作品：《恶魔城》系列

《恶魔城 晓月的圆舞曲》的怪物图鉴系统很让人津津乐道，同时也使得一些出现率极低的怪物让人怨念，相信当初执着于收集图鉴的玩家都对这个土龙不陌生——威力不详，从来没可能被它主动攻击到，因为土龙见人就迅速往地里钻，你想挨打都没机会，而且只在一个房间里概率出现。相信很多人当时都在为了收集它的图鉴而进出房间N多次吧。





土龙（口袋妖怪）

身分：配角、路人　登场作品：《口袋妖怪》系列

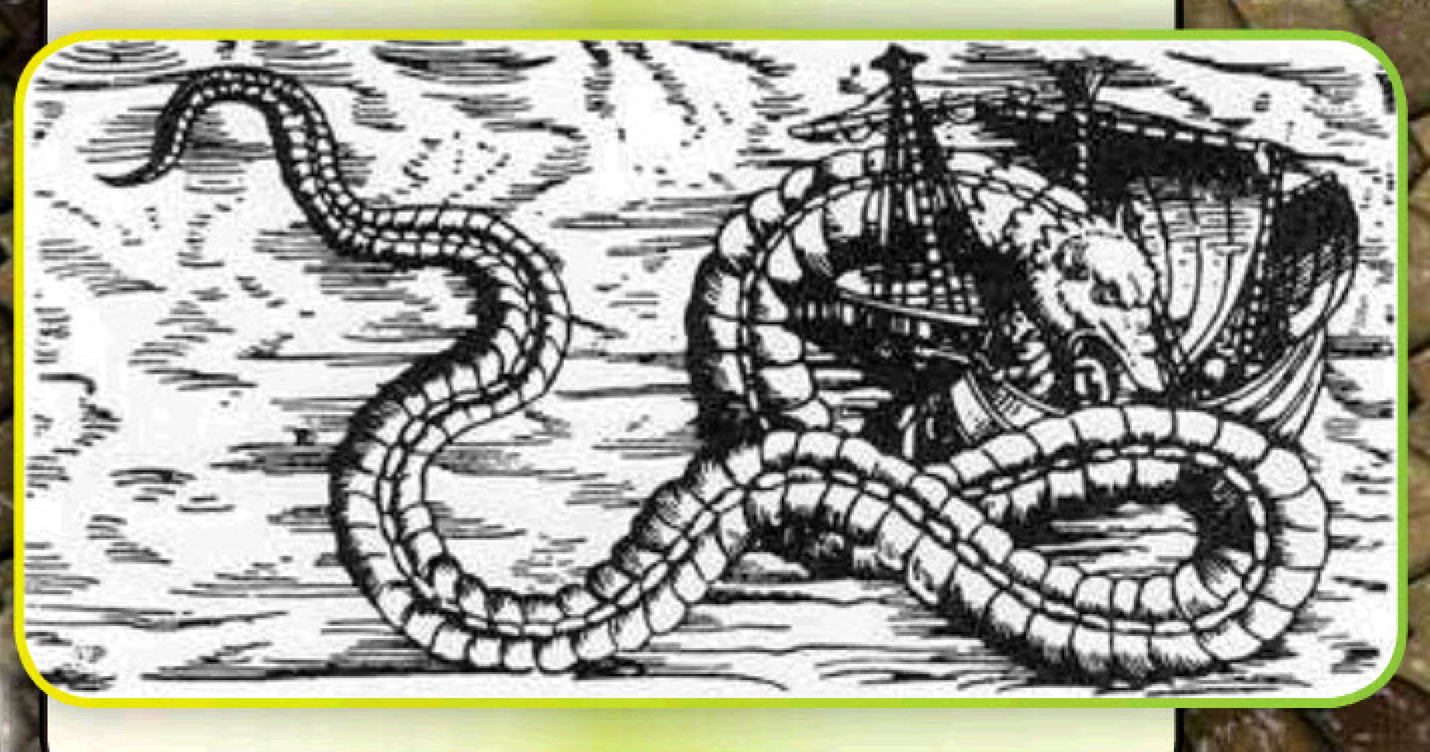


▼不要忽视了土龙的一双小翅膀，土龙可是能学会飞天的哦。

《口袋妖怪》里的土龙在系列第二作中就有登场，外形很可爱，但战斗力严重不足，即便后来在天之恩惠特性加成下有了提升技能附加作用的打法，但仍然不够狠，因此大多数时候土龙也都是被玩家当成凑图鉴的路人级小怪物。不过在《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》中，土龙作为配角有了很重要的戏份，不过也是从胆小、弱开始……

大海蛇

相比于神话中的蛇，大海蛇其实更属于未解之谜，因为从公元前四世纪起，人类的航海日记中便都一次又一次地提到了巨大海蛇的目击记录，这些海蛇身躯巨大，甚至有大海蛇捕杀抹香鲸的记录。而在北欧神话中，也有巨大海蛇形象的约尔曼冈德，是邪神洛基的次子、雷神托尔的宿敌，而在最后的决战诸神之黄昏中，约尔曼冈德和托尔同归于尽……



▲航海记录中的大海蛇插画。

骷髅海蛇

身分：杂兵　登场作品：《勇者斗恶龙》系列



和大多数“《勇者斗恶龙》系列”中登场的划归为龙种类的蛇们以及水系的虎斑海蛇们不同，骷髅海

蛇是属于幽灵系的，这个家伙人头蛇身——听起来像前面的蛇妖，但却只有骨没有肉，没错，人类的头骨，身子是蛇骨，看了让人不舒服之余还挺恐怖。

大肚海蛇

身分：通常怪兽　登场作品：《游戏王》系列



《游戏王》里有不少蛇类，有威武的，有霸气的，有阴毒的……前面说的蛇妖女郎便是其中之一，连海蛇也不止一种，这里之所以放上大肚海蛇，是因为这个名为“蛇”的家伙的外形实在是太奇怪了，乍一看大腹便便的样子看着挺可爱，但看到那张脸——好吧，即使你讨厌蛇，这张脸也会让你觉得更丑更不舒服……

米德加大蛇

身分：？？？　登场作品：最终幻想Ⅶ

在《最终幻想Ⅶ》中的米德加地区，陆行鸟牧场南边的沼泽里有一种大蛇，全名为米德加尔奥卢姆，正是前面所有的北欧神话里的巨型海蛇约尔曼冈德的别称。之所以在身分后面打上问号，是因为即便现在笔者也很难说清他到底是BOSS还是杂兵——在游戏流程刚刚进行到这里时如果和这种大蛇交手的话，会发现它们比以前的BOSS都强大很多，而且会追着玩家发起攻击；好不容易把它打败了，却又发现这个强大的家伙不止一条，只要你肯打，这种大蛇就源源不断地出，令人怀疑沼泽里是否只有这么一种生物，而从这点上来说，米德加大蛇还真算不上是BOSS。面对这种强大的家伙，正常的流程打法是去抓陆行鸟冲过去……不过米德加大蛇有青魔法beta，如果在早期就将其打败那么就均可能学会这个非常强力的群攻魔法了。



飞蛇

在中国的神话中，有一种长了翅膀会飞的蛇——腾蛇，据说是女娲根据自己形象制造的生物，会乘着雾飞行，曹操《龟虽寿》中有句“腾蛇乘雾”说的便是这个；无独有偶，在俄罗斯神话中，也有种名为Zilant的长着翅膀的蛇，只不过Zilant除了有翅膀还有两条腿。而这种扑腾翅膀飞的蛇，在游戏里也有出现。



▲腾蛇

翼蛇

身分：杂兵　登场作品：《勇者斗恶龙》系列

“《勇者斗恶龙》系列”登场的一种模样很奇怪的蛇，身体两侧有像腮一样的翅膀，在《DQVI》和《DQIX》中作为中级杂兵出现，攻击力挺高但防御较弱，还会强化咒语以及下毒。而在“《DQM》系列”中，翼蛇竟然是两条鸡冠蛇配合后诞生的……



杀人蛇

身分：效果怪兽　登场作品：《游戏王》系列

除了怪模怪样的大肚海蛇，《游戏王》中登场的这条杀人蛇也很有特色，尤其是覆盖着鳞片的翅膀，相比《DQ》中的翼蛇，这个面貌凶悍的飞蛇更有种“流氓会武术”的感觉，而这种设定无疑来自于中国神话中。另外，杀人蛇的实体卡片还是GBC游戏《游戏王3 三圣战神降临》的同捆卡，因此其有着金闪UR级别的珍稀度。



咬尾蛇

家里养宠物的朋友对于小猫小狗抓自己尾巴的现象一定不会陌生，偶尔追尾巴还挺好玩（不停地追最终跌倒就需要检查下健康啦）；但如果是一条蛇张着大口吞自己的尾巴，这情景可就有些骇人了。咬尾蛇是个历史悠久的神话符号，这种自噬的蛇或龙的符号在不同的文化中被赋予了不同的含义，如基督教中代表着自我毁灭、炼金术则视之为无限循环等。《生化危机5》的病毒就是以该蛇命名的。



咬尾蛇（卡片召唤师）

身分：生物卡　登场作品：卡片召唤师3DS

在3DS版的《卡片召唤师》中，咬尾蛇作为新的生物卡加入到了游戏中，该卡为风属性，卡片说明为“这个无限之蛇可以赋予其未成熟的使用者以无限的生命力。”效果也正是在领地数在4或以下的场合时，该怪物被破坏后也会得以重生，符合咬尾蛇本身的无限与轮回的象征。



许德拉

欧洲人对蛇的印象很不好，比如《农夫和蛇》的故事，好不容易出来些很厉害的蛇，也都被英雄们给干掉了，而被英雄们干掉的不仅有蛇发女妖美杜莎，还有九头蛇许德拉。许德拉也是希腊神话里的怪物，是盖亚女神的外孙子，（古希腊的神们都是怎么生出乱七八糟的怪物来的？）身体巨大无比，其中八个头可以被杀死，但中间的杀不死，而且其余能被杀死的脑袋也会重新长出来，连其气息都有剧毒。后来迈锡尼国王尤理士打算帮天后赫拉除掉赫克勒斯时给出的难题之一，便是杀掉中间脑袋杀不死的许德拉，结果许德拉稀里糊涂地被赫克勒斯盯上了，在被杀死八个头后，中间那颗不死的头直接被砍下埋到巨石下，于是许德拉被干掉了……在神话界是相当有名的许德拉，在游戏中自然也不会少露面，而且都是作为BOSS登场，由于许德拉的身体实在是巨大，因此几乎没有游戏可以显示出其全貌……



许德拉（战神）

身分：BOSS　登场作品：《战神》

记得笔者当初刚打初代《战神》时，还以为是和大海蛇打，结果打了好几个脑袋，才发现这些蛇脑袋似乎是属于一个身材巨大到可怕的大怪物，最终得到了确认。而开篇便进入高潮大战的“《战神》系列”带给玩家第一个震撼的大型BOSS，正是九头蛇许德拉！吐息、吹风、吞咬……虽然许德拉身体巨大但实际上还是挺照顾新玩家的，最后的三个头则和神话吻合：先将两个可以不断复活的蛇头砸死，再打中间最大的、也就是传说中的不死的蛇头，就如同赫克勒斯除许德拉那样。

许德拉（恶魔城）

身分：BOSS　登场作品：《恶魔城X 历代记》



许德拉在《恶魔城 历代记》中也以的大BOSS的身分登场，也是十分巨大，攻击方式是发射水弹和向前屈伸。在第二形态下又有三个头一起出现，有喷火的，有发射水弹的，还有伸长脖子直接物理攻击的，而且打这三个头都不会伤害到其本体，而硬去砍许德拉的本体又会遭到三个头的围攻……得亏这里的许德拉只有三个头，玩家可以耐着性子慢慢地跟它磨，否则九个脑袋齐上阵，那打起来可真就是持久战了。

许德拉（重装机兵）

身分：BOSS　登场作品：《重装机兵3》

除了《战神》和《恶魔城》这两大西方神话色彩浓重的作品外，许德拉在《重装机兵3》中也作为流程中期的强力BOSS登场，从地下通道中伸出巨大的蛇头抓人的场面非常惊骇，因而也是赏金17000G的赏金首。当从树海北部洞穴进入后便会遭遇许德拉，不过单个脑袋还算好说，但决战时候的5个头可实在有些让人吃不消，因为每个被打掉的头都会很快复活，好在本作中的大杀伤力范围武器够多，还有武器连发系统，只要战车的火力够猛、武器范围够大，很快也就可以胜出了。



八岐大蛇

相信大家在看这篇专题的标题时，未必会猜到大岩蛇、骷髅海蛇什么会出现，但肯定会猜到八歧大蛇了。在日本神话中，八歧大蛇是有八个脑袋的巨蛇，身体大到能填满八个山谷和山岗，而且长满植物，肚子血淋淋，眼若铜铃、口似血盆什么的形容巨怪的形容词都可以安在这条大蛇身上，此外脑袋上还总有着一片名为“天丛云”的雨云……八歧大蛇一开始也是被当做水神来崇拜的，但要吃女孩，结果原本给它做祭物的奇稻田姬被流放来的须佐之男看上，须佐之男将八歧大蛇用酒灌醉后杀掉了。由于日本游戏长期以电子游戏界主流存在，因此八歧大蛇和相关物品在电子游戏中的出现率也相当高，有心的话专门写篇专题也无任何违和，不过这里讲的是蛇们的大族，所以这大蛇一族就也不那么详细啦。



八岐大蛇（勇者斗恶龙）

身分：BOSS登场作品：《勇者斗恶龙》系列

“《DQ》系列”中的八岐大蛇在第三作中以BOSS身分登场，虽说恐龙身躯上长着五个脑袋的模样和原版差别较大，但却是那种高体力高攻击的狠家伙，尤其是全体伤害的火焰攻击，被它一回合喷两次会给我方造成很大的伤亡。此外，该BOSS在“《DQM》系列”里也没少登场。



八岐大蛇（吞食天地）

身分：BOSS　登场作品：《吞食天地2》

如前所说，世界观设定限制，在老玩家中口碑颇高“《吞食天地》系列”有着怪物不够丰富的不足，尤其是BOSS，但也不等于没完全有。2代中，由于赤壁之战剧情的需要，第四章要乘船到日本去挑战日本传说中的大蛇啦，打完大蛇就可以从巫女那得到秘法书回到中国的东吴去借东风了。



八岐大蛇（黄金太阳）

身分：BOSS　登场作品：《黄金太阳 失落的时代》

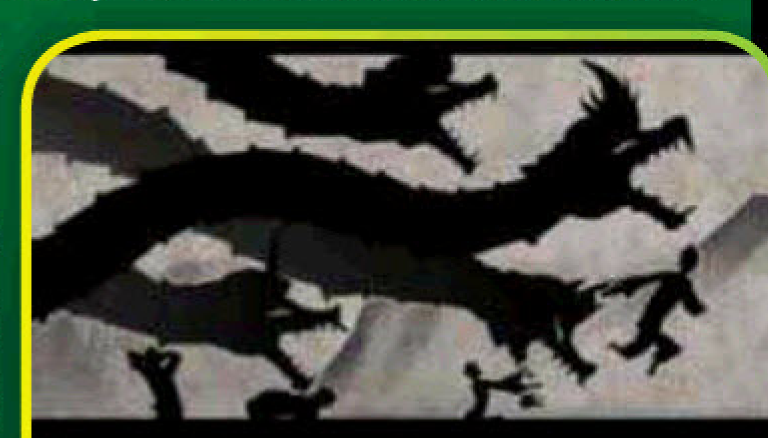
《黄金太阳 失落的时代》中有世界各地风土人情地点，出云村和八岐大蛇便展现出了日本的特色。在这里八岐大蛇同样是个凶猛的BOSS，攻击力高、地属性全体攻击、三回合行动、自我回血……硬拼的话全部角色99级也未必是对手，不过通过机关让四道光线射到酒上后再被八岐大蛇喝下，它就弱了，这时才开始势均力敌的战斗……说来这个设定还是很遵循神话原作的。



八岐大蛇（大神）

身分：BOSS　登场作品：《大神》系列

在日本神话主题的游戏《大神》中，八岐大蛇登场几乎是必然的，其影响甚至构成了游戏的主体，像百年前天照大神封印大蛇后丧失了能力、屡遭白眼的须佐之男拔去月呼令大蛇重新复活、由于八岐大蛇而出现的怪物赤兜……作为造成世界混乱的元凶之一，这里的八岐大蛇同样有八颗头，而且分别拥有炎、暗、风、水、雷、光、毒、土这八种属性，打法是在它吼叫时用神力往它张大的嘴巴里灌酒。此外，还有百年前的真・八岐大蛇，打法也类似——和多数游戏中的大蛇一样，贪酒误事在本作中也再次得到了充分印证。后来在《大神 小小的太阳》中，八岐大蛇再度出现，虽说小照和八岐大蛇不是一个实力级别，但好在这也仅仅是搞回忆最终二次催泪的。



八俣大蛇

身分：效果怪兽　登场作品：《游戏王》系列



《游戏王》中罕贵度为面闪SR级别的卡片，其实就是这条八歧大蛇，作为炎属性的龙族效果怪兽卡，八俣大蛇不能被特殊召唤，而在召唤、翻转回合的结束流程时会回到主人的手中。而给对方玩家的战斗伤害，则是从卡组抽卡，直到手卡数达到5张，还是相当实用的。

大蛇

身分：最终BOSS　登场作品：《97格斗之王》

对于有些游龄的玩家来说，《格斗之王》是个熟悉的名字，尽管在最开始是作为一款乱斗游戏推出，但随后也有了自己的剧情，尤其是卢卡尔背后隐藏着远古的封印大蛇的传说……一方面，大蛇八杰集来到人世寻求解封大蛇的方法；一方面，原本封印了大蛇的草薙和八尺琼家族的后裔摩擦不断，最后大蛇终于借助八杰集之一的克里斯复活，成为了大受好评的《97格斗之王》的最终BOSS。高判定的普通技能、让一切都归于无的全屏超杀，都让这位大BOSS尽显邪神本色。



远吕智

身分：最终BOSS　登场作品：《无双大蛇》系列

相比于其他作品中牛气冲天的大蛇们，《无双》中的远吕智就很有点悲剧色彩了。远吕智被仙界下了不死诅咒然后囚禁起来——这种比直接处死还坑爹的惩罚让远吕智痛苦万分，好在妖狐妲己救出了他，然后，远吕智大人纠集了一众妖兵魔将并把中国三国、日本战国的武将们汇聚在一起。如果你以为远吕智大人只是为了什么征服世界、报复仙界的野心，那就误会他了，汇聚如此多的强者到异世界中来，远吕智的目的竟然是借众强者之手来把自己杀掉，真正解除掉不死的诅咒，虽然在《魔王再临》中最终心满意足地如愿被杀，但失去灵魂的躯体还是化为巨大的八首蛇妖暴走，以“噬身之蛇”的形式继续执行着远吕智“毁灭自我”的愿望……让远吕智彻底成为了一个好好活着难，想顺顺利利死都也不容易的悲剧大BOSS。



关于蛇的这篇游戏专题到这里就结束了，这里收录的游戏中蛇注定是不完全的，因为作为对人类文化影响深远的现实中动物，蛇在游戏中出现得不是一般的多，而总结一下会发现，游戏世界中的蛇群有相当一部分是那些来自传说或有传说背景的蛇，而直接取之于自然中的蛇相对较少了，加上一些亦正亦邪的人类将自己与蛇联系上，无疑也都体现出人类至今对蛇的敬畏并存的双重态度。而蛇对世界各地人类文化的影响，更借由电子游戏这个艺术形式而进一步为全世界所沟通接受，某种意义上说，正是有了电子游戏，各种原本不同文化领域中的蛇神蛇妖才得以汇聚一堂一较高下。

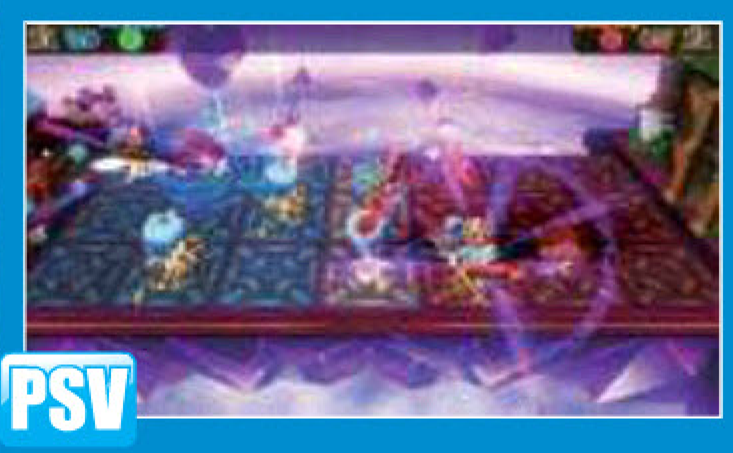


一个春假来，积累了不少待评游戏和优秀作品，《DQⅦ》叫好叫座，小编实际游戏后同样对其品质赞不绝口，尽管是一款重制游戏，依然给出27分的高评价。PSV平台值得关注的是《狡狐大冒险 时空神偷》，更换开发组后本作素质还是维持在很高水平，向玩家热血推荐。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

限界凸骑 怪物卡片对决



PSV

本作是一款人设漂亮的卡牌类游戏，将史莱姆、龙、哥布林等知名怪物拟人并萌化，在世界冒险的主线上展开激烈的卡片战斗。

总分 21



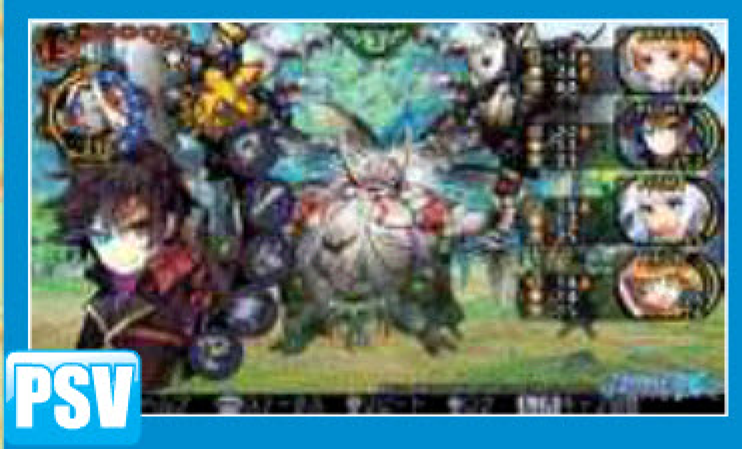
阿鲁 本作虽然是以擦边球元素为卖点的游戏，但是系统上依然不乏亮点。游戏的玩法简单易上手，融入了集换式卡牌的要素使本作的战术变化非常丰富，卡片数量众多，能力、特性各异，围绕特定的战术作主题，挑选合适的魔物娘组成军队，这个过程也是本作的乐趣之一，只不过平衡性有所欠缺，不同职业之间的实用性差异过大，使很多卡观赏性大于实用性。单机部分流程非常充实，可惜NPC的AI比较简单，缺乏挑战性。奖杯的难度恰到好处，只要找到好友一起玩，没有特别难完成的地方。 **7**

酷洛洛 以美少女卡片为卖点的本作邀请的画师多达64名，阵容强盛，不过小部分卡片作画水平简直不敢恭维。召唤上场后魔物娘的3D建模造型只有寥寥可数的几种，非常令人失望。 **7**

白菜 战斗系统的完成度令人满意，但整体还有很多不够人性化的地方，比如网战时不能邀请好友，同一张卡不能放置进多个卡组中等。强化系统虽邪恶，但反复下来后会令人觉得很繁琐。 **7**

■限界凸骑モンスターモンピース■卡带■Compile Heart■TAB■桌面・卡牌■2013年1月24日■1～2人■7140日元■无对应周边

恶魔之眼



PSV

Experience公司为PSV平台打造的原创作品，拥有魔眼的主角能够操控恶魔为己所用，他的身分之谜也随着迷宫的探索一点一点地被揭开。

总分 22

系统	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆
平衡性	★★★☆☆



苍穹 同行恶魔是系统的核心，针对不同迷宫地形、战局情况选择恶魔是本作的亮点之一。房租的概念也颇有新意，让玩家需要重视手里的每一种物资、精打细算。不过游戏的系统在平衡性方面存在一定的问题，单从职业技能的数量差距就能看出一丝端倪了，而敌人的特性较为相似，这也导致了大多数BOSS战的难度较低。种族和职业数量本来就少，再加上于技能数量也不多且不存在技能树分支，玩家可选择搭配的战术数量在同类游戏中就更显单薄了。另外作为丰富迷宫要素的任务内容也不够多，长时间重复地练级、赚钱容易引发疲倦感。 **7**

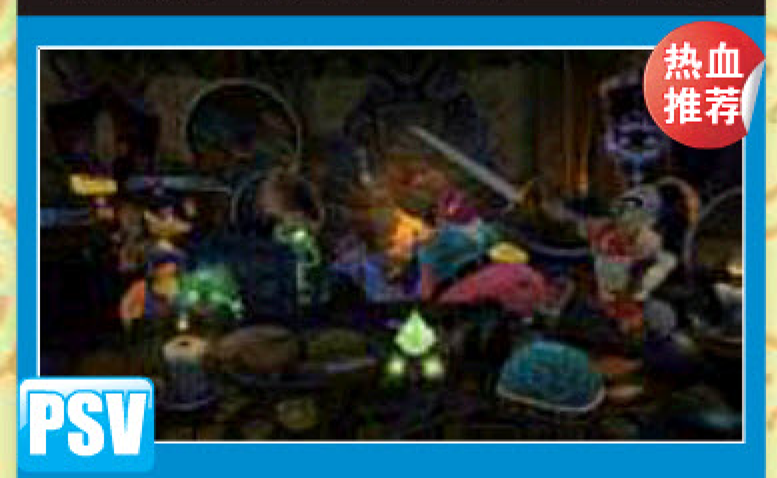


阿鲁 作为一款迷宫RPG，重复行动、自动移动等便捷功能的引入值得称赞，看得出厂商很在意用户体验，也令游戏的节奏始终保持在较快的水平。 **8**

胧月 第一眼的人设比较讨喜，作为一款迷宫游戏流程适中，不过主线难度偏低，系统略显简单，缺乏挑战性。通关后的隐藏BOSS增加了耐玩度，成就系统的设置还算平易近人。 **7**

■デモンゲイズ■卡带■角川Games■RPG■角色扮演・迷宫探索■2013年1月24日■1人■无对应周边

狡狐大冒险 时空神偷





PS2时期推出的著名动作游戏系列，玩家要扮演Sly在各关地图上打倒敌人，寻找隐藏的宝藏和瓶子。

总分 25

画面	★★★★★
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

胧月 游戏具备了现今流行动作游戏的大部分要素，并融入了轻松有趣的剧情和丰富的收集要素，虽然制作组由Sucker Punch变为Sanzaru Games，但游戏依旧保留着大量系列经典要素，老玩家完全不必担心游戏素质。游戏的画面素质非常高，与PS3的交叉游戏也很厚道，而详细的指引系统和教学模式也让新玩家能快速上手。游戏依然以一个个任务的形式进行，除了数十小时的流程外，还拥有两百多个隐藏要素供玩家收集，可惜偶尔发生的丢帧现象影响了游戏体验。收集要素虽多，但精巧的关卡设计让你在稍加适应后会你舍不得放下。



酷洛洛 本作完全可以用惊艳来形容，画面优秀，丰富多样的收集要素在延长游戏的同时，还增加了耐玩度。大魄力的BOSS战都使人血脉贲张。只可惜在切换地图的时候稍显缓慢。



LIKY 6种不同风格、不同样貌的大图关卡，加之丰富多变的小游戏，使玩家耳目一新。新加的面具收集要素更加考验玩家的细心与搜索能力，再加上其他收集要素，使得本作在研究性上大大加强。



■Sly Cooper Thieves in Time
■卡带■SCE■ACT■动作
■2013年2月5日■1人■无对应周边

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们





本作是PS平台《DQ7》的复刻版，游戏中玩家需要在全世界收集石板碎片来开启新的大陆，在完成冒险的同时构筑整个世界，体验一个个平凡而感人的故事。

总分 27

剧情	★★★★★
系统	★★★★☆
收集要素	★★★★★

阿鲁 虽然石板系统是本作的核心，不过流程中的“不可思议的石板”仅仅只是作为开启冒险地点的钥匙而已，略显鸡肋；而真正有用的应该是怪物石板和下载石板，通过石板进入随机迷宫刷各种道具大大提升了游戏的生命力。转职系统是游戏的一大特色，多样的人类职业和丰富的怪物职业让玩家可以在队伍搭配上大做文章，搭配出完全属于自己风格的队伍。本作的流程非常长，正常情况下通关时间在80小时以上，剧情丰富自然不必说，但其中也出现了不少比较拖沓的地方，某些细节做得太过细致，反而让人觉得罗嗦。



胧月 游戏画面得以提升，系统和剧情方面非常优秀。战斗方面变为了可见式遇敌，不过在某些比较窄的地方反而会经常被敌人堵路口，导致遇敌率反而有所升高。

9

苍穹 以全新引擎重制的昔日经典，原版中包括剧情、职业等各个魅力之处都完美再现，移民村也做出了人性化的调整，结合邂逅通信石板玩法更加有趣。



■ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち■卡带
■RPG■角色扮演■2013年2月7日
■1人■对应邂逅通信

银魂双六





废柴大叔捡来了最新的游戏机，万事屋三人组被忽悠进了游戏的世界，然而在那里没有退出选项，一场有笑有泪，有恶搞也有惩恶扬善的闹剧开始了……

总分 22

画面	★★☆☆☆
恶搞	★★★★★
游戏节奏	★★★☆☆

半夏 继承了原作的恶搞风格，连片头都直接用省钱的静止画面带过。游戏的几个大关都取自原作比较精彩的几话，甚至包括最新的金魂篇，和双六结合之后意外地没有违和感。每个关卡的取胜方式都各不相同，玩起来不会觉得重复。卡片种类非常丰富，搜集要素也能吸引真饭不断玩下去。整体的细节设计比价用心，例如排行榜300多名原作角色全都有对应画像，游戏过程中角色的吐槽也很符合原作。不过不能彻底快进，整体节奏比较拖沓，玩一局往往需要花很长时间。游戏内图片也都不是十分细致。



白菜 将省钱贯彻始终，很多图像感觉是从动画中直接截取的，不过整体素质还不差，充满原作的恶搞精神。游戏地图设计也很有新意，两个原创角色不能直接使用比较可惜。

7

阿鲁 小剧场制作器能够让玩家制作各种恶搞短剧，非常有趣，Live 2D让角色更加生动。游戏充满变数不到最后一刻也不知道谁会赢，比较刺激，不过不能彻底快进比较拖沓。

7

■银魂のすごろく■UMD■NBGI
■TAB■桌面・大富翁■2013年1月24日
■1～3人■无对应周边

机装猎兵EX



PSP

移植自2009年PC上的一款2D横版卷轴射击作品，玩家会驾驶被称为“机装猎兵”的机器人挑战各个关卡，与众多的敌方机体以及巨大BOSS战斗。

总分 23

爽快感	★★★★☆
怀旧度	★★★★☆
耐玩度	★★☆☆☆

LIKY 一款非常有怀旧风格的2D横版射击游戏。音画表现还算可圈可点，尤其是火爆的战斗画面以及多名声优的演出让本作看起来绝不是“古旧”的作品，游戏的操作略显复杂，武器种类也较为多样，这也给了玩家充分发挥技术的空间，作为一款没有升级、经验值等要素的纯动作游戏，要凭技术过的难点地方必须凭技术，绝对不会让你拼血混过去，而且关底的BOSS也都很有挑战性，喜欢硬派动作游戏的玩家应该会喜欢本作，只是通关后除了不断挑战高分去解锁隐藏武器外没有其他可玩的模式，感觉比较单调。



马修 游戏挑战性很高，要获得高分最好要一命通关，让人有玩街机游戏的感觉，只是游戏的流程不长，通关后有点意犹未尽。另外，能自动防御的铁爪实在破坏了游戏平衡性。 7

苍穹 作为一款复古风格的硬派动作射击游戏，作品的素质上佳，机体的重量感、不同武器间性能的差异都体现了出来，要是耐玩性要素再丰富一点就更好了。



■机装猎兵ガンハウンドEX■UMD
■Grev/Dracue■ACT■动作・射击
■2013年1月31日■1人■无对应周边

英雄VS



PSP

集合《假面骑士》、《奥特曼》和《高达》三大作品的的动作格斗游戏，并加入故事模式。收录了包括00高达、梦比优斯奥特曼、假面骑士W等人气角色（机体）。

总分 21

画面	★★★★☆
系统	★★★☆☆
战斗	★★★☆☆

酷洛洛 游戏的画面十分精良，尽管是三头身的英雄角色，打斗起来却十分精彩。不仅是动作对战，游戏还有还有卡牌、RPG等元素，看得出制作小组想将本作的内容尽可能地丰满，并不甘于做成一款卖人气的粉丝向游戏。但游戏明显没有在难度设计上把好关，导致成品出来时，并不是前凸后翘的美女，而是一名水桶腰的胖子。玩家需要同时具备良好的操作技巧、熟练的卡片搭配、以及长时间等级培育。手残者注定被BOSS虐；不会配卡，在审判系统时又会吃大亏，拼必杀时必输无疑；不肯埋头刷刷刷、把等级升满，哪怕是普通难度也无法通关。 7

乌冬 想不到一个动作对战游戏都还要“刷刷刷”，不然你就只能EASY模式下通关，故事模式流程甚长，加上相关人物多达18人之多，要全部通关，简直是漫长而又痛苦的过程。 6

胧月 作为动作对战游戏，三个作品系列角色各其作战风格差异十分大，尽管把神高达以及尊者高达这类机体归到远程系令人有点想吐槽，但总的来说还是能突出各自机体在原作的特点。 8

■ヒーローズバーサス■UMD■NBGI
■ACT■动作■2013年2月7日
■1～2人■无对应周边

战斗ROBOT魂



PSP

本作是由“《高达 战争》系列”的开发组Artdink所制作的机器人动作游戏，收录了《反叛的鲁鲁修》、《交响诗篇》和《超时空要塞F》等人气作品。

总分 22

登场阵容	★★★★☆
系统	★★★★☆
收集要素	★★★★☆

乌冬 基本就是穿了马甲的《高达 战争》，无论是战斗界面还是按键配置都和前者非常相似，有玩过《高达 战争》的玩家基本连上手的时间都可以省了（笑）。新增的机体切换系统是本作的一大亮点，以前的作品机体虽多，但由于培养上的限制，攻关最常用的机体也就是一到两架，现在可以切换机体则很好地解决了这个问题，让更多的机体有了出场的机会。本作的缺点是战斗内容太过重复，一般战斗每关都是敌全灭，还有战场来来去去也是那几个，虽然每关的限制规则和特殊条件有所不同，但还是很快就会令人产生疲劳感。 7

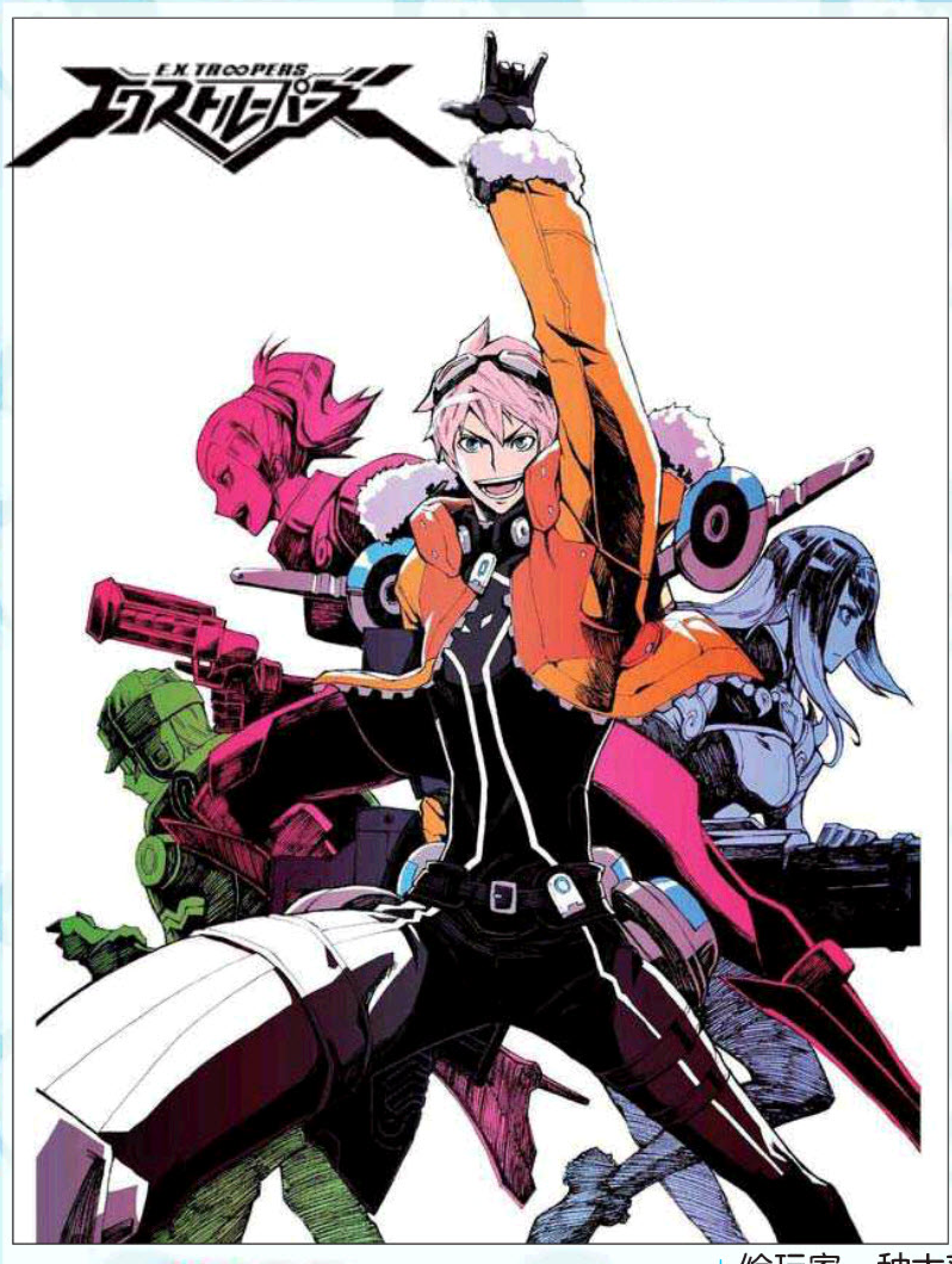
胧月 收录的作品很多，而且机体种类很丰富，基本涵盖了每部作品的主要机体，但是手感和操作与本家的“《高达 战争》系列”差不多，体现不出每架机体的特色。 7

酷洛洛 改造系统进化了不少，能力改造上去除了一些不必要的项目，武器改造还可以自定义武器，而且还不限制作品，加大了改造的自由度，让格斗机体走射击路线也成为可能。 8

■バトルロボット魂■UMD■NBGI
■ACT■动作・机器人■2013年2月14日
■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 24 文 白菜

终极军团

エクストルーパーズ

3DS	◆Capcom◆日版◆2012年11月22日 ◆1～6人◆5990日元◆对应扩张右滑杆

游戏时间：90小时以上 ACT 动作・射击

已经很久没玩到这样的游戏了。说不上是业界主流，也不见得多么耐玩，但正统的剧情发展加上繁多的关卡任务，再配合Capcom所擅长的动作游戏打击感，让这款作品拥有了一股难以言喻的魔性。白菜在制作攻略时，在3DS上消耗了60小时后，又随即购买了PS3版，从头开始闯关，再次消耗了30小时。那么，这款在国内卖得绝不算好的作品。其魅力究竟在哪里？

拔群的爽快感

要解析本作，爽快感是无法忽视的一大指标。甚至可以说对于不看剧情的玩家们而言，爽快感几乎成了评价本作的惟一要素。虽然这已经是被各粉蜜说烂的一句话，但还是不得不赞：不愧是动作天尊。带有动画渲染效果的作品说不上以拟真为评价标准，不过当画面中的角色端起机枪进行射击时，玩家也会情不自禁地赞同道就是这个味儿。打击感这种偏主观的感受实在很难以语言进行形容，而游戏中多达二十来件武器，甚至其中绝大部分都是射击武器，在Capcom的手下依然传达出了截然不同的感觉。火箭发射器重视一击命中的释放感，喷火器有着连绵不断的持续感，大范围榴弹炮则在落地爆炸后很神奇地带给玩家一种大范围开放感，至于近身攻击打击感就更是信手拈来的老本行，完全不用再多费唇舌进行说明了。

当然爽快感并不仅仅来源于打击感方面，快速地移动、灵活地回避、干净利落辗转腾挪所带来的速度感也是值得评价的。本作的关卡场景设计都具有一定的规模，解决一批敌人后快速前往下一个作战地点进行扫荡的高速行动模式，很容易就能激发出玩家各自擅长并追求的游戏节奏。而在战斗之中，移动、回避、喷射冲刺、旋回等等要素应有尽有，只需要几个简单的操作，就能让角色自由自在地驰骋于弹火纷飞的战场上。其中特别值得一提的是等级提升后解放的紧急回避要素，在恰当的时机进行回避，可以让角色进入无敌状态，再施以高威力的还击，虽然操作上要求比较困难，但达成后其炫丽的特效和丰厚的回报，足

以激发玩家的肾上腺素，为玩家带来小小的成就感。



▲打击感与速度感共同营造出本作流畅而爽快的感觉。

恰到好处的收集

本作的收集要素有武器、角色建模、服装、BGM……种类可谓繁多，但就收集难度来说却是恰好。正常流程中循序渐进就能获得一大部分，发展主线任务之余稍稍留心一下其他NPC的支线，也能拿到一部分。不过最值得一提的，就是所有收集要素都可在通关后进行收集，完全不用担心在流程中错过，这真是非常难能可贵的一点（无数次想起“《大神》系列”错过就无法回收的奖杯和宝箱就泪流满面）。

其中最考验玩家技术的收集要素，应该就是挑战奖章了。挑战奖章用来在游戏中交换某些收集要素，合计达几十个的主线任务和VR任务，每个任务都有2～3个挑战奖章，要求玩家在完成任务的过程中附带满足一定的条件才可获得。要完成这些苛刻的条件（无伤、限制必杀技使用次数等），通常要求玩家的技术达到一定的水准，而且还要对关卡的敌人配置非常熟悉。不过由于可以在通关后重复挑战，并且当两个条件同时达成比较困难时，还可以分成两次来完成，也间接地降低了收集上的难度。挑战奖章中最难的当属通关后开启的“EX超级训练”任务，要求连过3～10层不说，中途使用过的副武器还不能重复使用，难度极高自不用说，对于玩家的战略安排也有一定的要求。不过自从下载任务开放之后，如果只是想收集到足以交换收集要素的奖章数量，那么这几个超级训练不用挑战也无所谓就是了（笑）。

总结下来，想要挑战收集难度与乐趣，那么在发展主线流程的同时进行收集就好；嫌麻烦和不想自虐的，也可以在通关后一起收集，由于等级和装备的提升，直接导致收集难度上也会降低不少。

联机的乐趣

为什么白菜要在已经通关并完成3DS版的攻略制作之后，还要去买PS3版来重新开始游戏呢？除去想在大屏幕上体验游戏以及一点点的白金欲望之外（笑），最重要的理由就是要体验本作的联机模式。这里必须要再次抨击一下，莫非是Capcom太信任本作的销量，觉得大家都会去买来玩，因此才没有给3DS版配备线上联机模式？总之由于3DS版只能线下联机的设计，让白菜根本无法在掌机上体验到合作和对抗的感觉。

稍稍说一下联机的情况吧，由于能够全收集的玩家大都是单枪匹马突破所有任务，技术基本都有保证。因此在联机合作方面顶多也就是带带最难的EX任务，不过敌人的血量会增加，不见得联机就会简单多少。根据白菜PS3版的实际联机情况，大家比较热衷的还是对抗模式，6名玩家分成两队进行对战，竞争击破对方角色的数量。武器与单机模式下的能力有着较大的区别，一些单机模式下不怎么出彩的武器，在联机模式下都有着很大的作为。对战中想要打出好成绩，对于玩家个人能力，与队友配合的默契度，甚至是地形认知程度都有着一定的要求。对于玩惯单机模式的玩家来说，又能体会到全新的乐趣。按理说这个模式原本是本作最耐玩的部分，只可惜以国内3DS版的普及程度，广大玩家们想要凑齐6人一桌，恐怕是难过登天……



▲白菜的PS3版联机战绩，MVP率高达30%哦。

热血推荐

黄金眼评分 25

文 半夏

雷顿教授对逆转裁判

レイトン教授VS逆转裁判

3DS

◆Level-5◆日版◆2012年11月29日

◆1人◆5980日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上　AVG　文字冒险

相信喜欢AVG的玩家不会对《雷顿教授》和《逆转裁判》这两个系列作品感到陌生，在Level-5社长日野晃博的撮合下两部作品实现了梦幻般的联袂共演，然而游戏的最终质量和销量都没能达成玩家的期待，到底是哪里出了问题，让我们一起从下面几个方面来看一下吧。

关于系统

游戏整体分为两大部分，AVG部分和法庭逆转部分，分别取自两部作品中的精华。AVG部分继承了“《雷顿教授》系列”在地图中搜索小金币，调查获得谜题，靠解谜推进剧情前进的套路，法庭逆转部分则是“《逆转裁判》系列”经典的靠证物和证据推翻证人证言的模



▲虽然证人席站了多位证人，但证言并不错综复杂。

式。两个优秀的模式在本作却没有进行融合，都孤孤单单地挂在剧情上面。其实在游戏的最后主角四人进行合作解谜，成步堂发现谜题中矛盾并进行了“逆转”思维，从而解开了难解之谜。这才是玩家期待的合作方式，然而可惜的是这样的合作只在游戏最后昙花一现。因为本作是一部合作作品，购买游戏的玩家可能只熟悉其中一部作品，制作人正是考虑到这一点，刻意降低了两部分内容的难度，谜题部分的难度远远达不到历代《雷顿教授》的水准，逆转部分更是可以用小金币提示达到无脑通

关。这样做虽然照顾了两款游戏的新手玩家，却也失去了思考的意义，让本作的趣味性大大降低。法庭部分也遵守着中世纪的背景，让玩家体验了一把复古的审判，在完全没有指纹、照片等现代技术的帮助下如何寻找突破口变得十分有趣。创新地加入了群众裁判，复数证人的证言彼此牵制这一创意非常好，但实际游戏中却没有那么复杂，几乎只是单纯的一对一影响，乱入证人的设定也成了炒作的噱头，并没有带来什么新意。

丰满与单薄



▲看似丰富的通关后要素，其实只是单薄的小剧场和部分设定集。

两大作品合作、70多道谜题、多次法庭审判、丰富多彩的异世界地图……这些各种各样的要素听上去非常的丰满，然而实际玩下来就会发现本作意外的单薄。先说谜题部分，由于中世纪背景的设定，使得谜题也必须全都复古化，这一点做得非常好，让人在解谜过程中不至于产生违和感，然而或许是因为有了这个框架，大量同系列谜题反复出现，让人印象最深的是“躲保安”谜题从故事开始到最后出现了好几次，如果是《雷顿教授》的正统续作，这样做当然没问题，因为其谜题数量将会是本作的一倍，本作谜题数量并不算丰富，却还不断出现类似谜题，让人难免会觉得重复，感到倦怠。再来说说角色，两部作品都擅长刻画各种个性丰富的角色，让人对本作充满期待，而实际上除了主角4人之外，游戏中给人留下深刻印象的角色寥寥无几。角色之间没有错综复杂的关系，再次印证了本作设定的简单化。最后再来说说法庭逆转，除了在序章的法庭逆转部分继承了“《逆转裁判》系列”的一贯特点，证人受到打击后会产生各种搞笑的反应，之后的逆转部分弱化了证人、检察官的反应，少了不少“笑”果。AVG部分几乎没有调查搜证的环节，而且法庭部分的证物最多只有8样，没有之前系列那种错综复杂的证物和人物关系，举证和问答都很简单，让人略失望。

剧情与声优



▶最后的大团圆结局是一贯的「雷顿风格」。

因为“《雷顿教授》系列”的蒸汽朋克背景非常突出，导致在本作之前不少玩家都会有雷顿教授是生活在中世纪英国的错觉，因而会担心是否会和充满现代感的《逆转裁判》不搭。事实证明本作在剧情方面做的还算比较好，通过一个奇妙的异世界将两部作品的联系在一起，剧情采用了Level-5最擅长的，先设定一个不科学的谜题，再用另一个看似科学的道理解释。不过开头铺设的伏笔比较多，最后的收尾却很仓促，有点虎头蛇尾的感觉。声优的表现是玩家诟病最多地方，“《逆转裁判》系列”向来没有完整语音，仅由制作人配音的几句喊话却深入玩家内心。而在本作中两位角色由电影版的扮演者担当声优，演员和声优毕竟隔行如隔山，首次担当角色配音的成宫宽贵表现得比较生硬，捧读现象非常明显，引起了玩家的不满。

总结　本作早在3DS发售时就已经公布，之后却久久没有消息，可谓吊足玩家胃口，身为两部作品的粉丝自然对本作抱有很高的期待。也许正是因为这些期待才导致在实际玩过本作之后感到不满，单就作品而言本作依然是一部非常优秀的AVG，放平心态去玩就会有意想不到的收获。

便携领域

借着春节假期的热潮，纸鸢前往附近的手机城好好体验了一下最近的热门便携设备，实际上手玩过后就一个感觉：Android系统的手机已经日趋成熟，体验感觉完全可以与iPhone媲美，普及度和认知度甚至高于iPhone，加上今年拥有5寸1080P分辨率的屏幕已经成为几大手机厂商的旗舰机型标配，Android手机的未来值得期待；但是使用Android系统的平板电脑用起来还是和iPad系列有明显的差距，无论是国产中低端产品还是三星宏基这样的大厂产品皆是如此，希望各厂商接下来能够继续推出和优化新的Andorid平板电脑，可以终结iPad系列一家独大的局面。

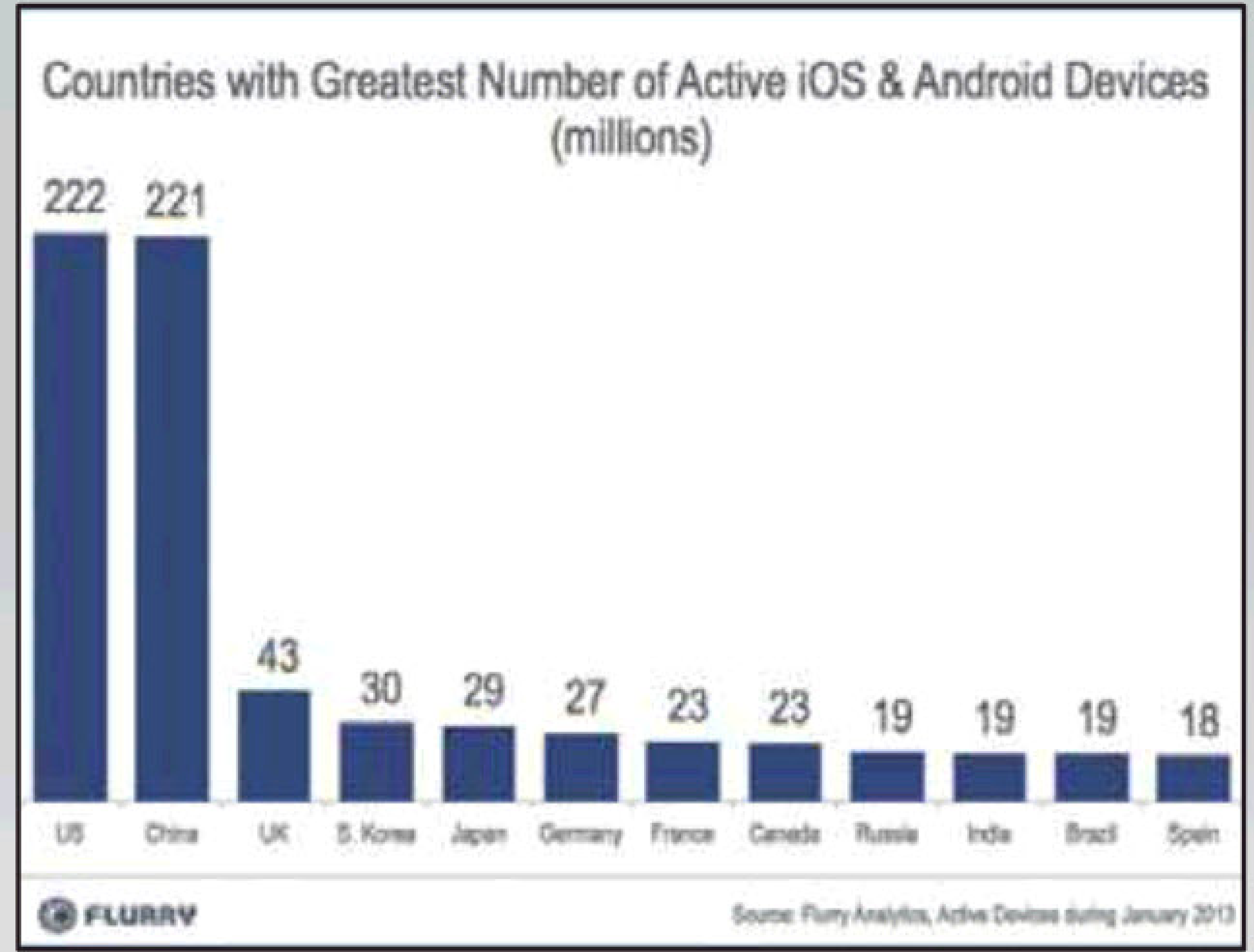
情报室

中国已成为全球第一大智能手机市场

分析公司Flurry最新的调研报告显示，中国已经超越美国成为世界第一大智能手机市场。这距离Flurry首次报道中国成为世界智能设备市场增长最快的国家仅仅一年。Flurry认为，中国之所以能够在如此短暂的时间内与美国市场的差距，在于中国快速增长的中产阶级。

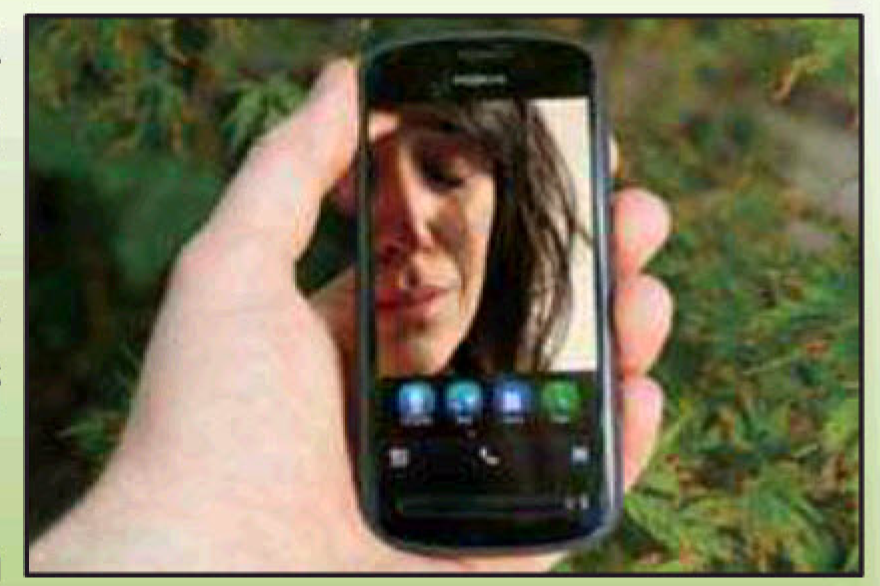


去年11月29日，Flurry曾预计称中国市场iOS和Android设备装机量将在2013年第一季度末超越美国。Flurry借助两个市场历史的增速进行预测，到2013年2月末，中国对比美国数量将变为2.46亿和2.3亿。基于两国人口基数的巨大差异，Flurry 认为，今后一段时间，中国将继续领跑市场智能手机市场，两国市场的形势不会再次逆转。而快速兴起的第三世界市场比如印度则最有可能超越中国。不过，目前印度市场仍与中国市场相去甚远，前者活跃智能设备数量仅为1900万。作为一家应用服务公司，Flurry的报告是基于公司追踪的27.5万应用得出，因此数据更偏重于参考价值。毋庸置疑的是，移动革命比以往任何技术革命候都波及得更广更迅速，尤其是过去的一年，从2012年1月到2013年1月，美国市场新增了5500万新设备，而中国市场这一数字为1.5亿。



▲截止到2013年1月，美国和中国市场活跃设备数量稳居前两位，两国的数据是居于其后的英国、韩国、日本、德国等市场的至少5倍。

Symbian时代正式画上句号，诺基亚808 PureView成为收官绝唱



曾经红极一时的智能手机系统Symbian（塞班）将正式画上句号，在诺基亚近期公布的财报中，官方正式宣布早前发表的“像素怪兽”手机——808 PureView将在不久后开卖，而这款手机也将会是诺基亚官方所说的“我们推出的最后一款Symbian设备”，这就代表着未来诺基亚的新产品线中不会再有Symbian的一席之地了。

尽管如此，在刚刚过去的第四财季中，使用Symbian系统的诺基亚手机销量仍达到了220万台，这个数字差不多是诺基亚自家推出的Windows Phone 8手机销量的一半，其实数目并不算少，然而可惜的是，几乎没有什么有力的软件开发商还肯继续在这个系统上推出新软件了。

虽然早就知道总有一天要与Symbian系统道别，但这一天真正到来时心里还是难免有些遗憾，不知道各位读者中有没有经历过当年大街小巷都是诺基亚Symbian手机用户的景象，也许这一切只能永久地定格在我们的记忆和808 PureView那4100万像素的摄像头里了吧。

高富帅专用，采用Android系统的Vertu Ti手机即将面世



你印象中最贵的安卓手机是什么价位？5000？10000？最近刚刚发布的Vertu Ti可能会刷新你对安卓手机价格的认知，它的价格是9600起——单位是美元。

奢侈手机公司Vertu被诺基亚售出后，即将推出一款基于Android操作系统的奢华手机——Vertu Ti。Vertu公司推出的手机从外观、用料到功能都绝对称得上有王者风范，Vertu Ti也不例外，绝对是最昂贵的Android手机。

该机拥有1.7GHz高通骁龙S4双核处理器、800万像素摄像头、64GB机身存储、1250mAh电池，一块3.7英寸800×480的触控屏，搭载的是Android 4.0系统——听上去其实没什么厉害的，而且比起一般的旗舰手机，它甚至有点“低配置”的感觉。不过没关系，全钛合金的外壳会让这台手机跟其他Android手机划清界限，就连苹果也只舍得在iPhone 5摄像头上用一丁点的蓝宝石玻璃，在Vertu Ti上可是盖满了整块屏幕。至于4G LTE网络、NFC这些时髦的东西，Vertu从来就没有考虑加入，因为“你购买的不是一次性的廉价消费品，而是一台历久弥坚的工具，也是一种不同的态度。”Vertu首席设计师Hutch Hutchison在采访中如此说。其他方面，借助开放的Android 4.0系统，Vertu Ti从UI到内置服务都替换成了自家的产品，由Vertu精选过的私人会员俱乐部、时尚产品、奢侈品、私人会议服务信息全都改头换面登上这台手机的主页。值得一提的是，Google的智能语音助手Vertu Ti也不具备，因为Vertu有自己专属的人工助手服务。

当然了，至于具体的价格，Vertu Ti提供四个版本供你选择：普通钛合金+黑色皮革版本，售价9600美元；钛合金纯黑版本，售价11500美元；钛合金黑色鳄鱼皮版本，售价12800美元；黑红PVD钛合金混合金属版，售价19900美元。

Falcom将进军iOS，《伊苏》、《英雄传说》指日可待

提到日式RPG厂商，玩家首先想到的也许是Square Enix，除了传统的家用机和掌机市场，近年来他们的作品也开始iOS平台有了一席之地。而以《英雄传说》和《伊苏》等著名系列闻名的Falcom，也称得上是日系RPG名厂，但似乎他们对 iOS平台还不太感兴趣。不过

这种局面不会延续得太久了，在众多传统游戏商纷纷“兼职”手机平台后，这家独树一帜的厂商也不能免俗，Falcom近日宣布将携旗下知名系列正式进军iOS平台。

其实去年年底，Falcom就已经公布了经典名作《伊苏》的鼻祖作品——《屠龙剑》，打响了进军iOS的头炮。紧接着在2013年年初，授权美国游戏发行商Aeria Games把《英雄传说 空之轨迹》带到了包括iOS在内的智能手机平台上。根据最新消息，Falcom近日成立了新工作室Innovation Unit，该工作将掌握Falcom的多款名作的核心技术，主打智能手机、平板电脑平台上的游戏开发，目前已知正在开发中的作品就是“《英雄传说 轨迹》系列”的社交卡牌游戏。

在这些敲门砖后，也许正统的《伊苏》和《传说》新作就会正式降临iOS，毕竟Falcom的作品与触摸屏的结合还是比较容易的。

格斗游戏《时空猎人》即将推出iOS版



横版格斗游戏以爽快的打击感和华丽的招数让无数玩家为之着迷。近日，Android平台的人气大作《时空猎人》就宣布将登陆iOS平台，并于2月底3月初期间在全球的App Store中陆续上架。

本作的玩法和画面都和著名的网络游戏《地下城勇士》（DNF）非常类似，不过《DNF》在登陆手机平台时大大降低了画面效果，而这次的《时空猎人》将在iOS版中尽量保持画面的精致程度。尤其是在苹果设备上，借助Retina视网膜屏的高清显示，精雕细刻的游戏画面被毫无折损地呈现在玩家面前，大招爆发更加绚丽，视觉感受极佳。

在游戏背景制作方面，针对色彩和线条进行大幅优化，完美展现了阿达拉星球的苍凉宁静之美，时空裂隙中魔兽的刻画栩栩如生，带给玩家不同于传统横版格斗的视觉享受。在游戏效果方面，《时空猎人》iOS版将在Android版的基础上进一步提升，完全真实呈现打斗效果和特技，提供给玩家独一无二的精彩和刺激。

三星推Tizen平台，iOS和Android面临新竞争对手



目前，苹果的iOS和Google的Android是便携设备领域的绝对霸主，虽然二者身后有财大气粗的微软WP系统在追赶，但是后者目前还没有办法和前两者进行正面抗衡。但苹果的主要竞争对手三星计划发布自己的移动操作系统，来彻底改变手机市场的格局。

这个最新手机系统名叫Tizen，由三星和英特尔联合开发，采用了Linux内核、Enlightenment Foundation Libraries和WebKit运行时间库。据悉，Tizen适用于从智能手机到车载，再到智能电器和电视机在内的各种设备，三星已经开始着手研发相关产品。Tizen是英特尔和诺基亚2010年初发布的MeeGo的替代品。MeeGo是英特尔和诺基亚整合Moblin、Maemo而开发的一款移动操作系统。

据悉，三星推Tizen的决策是对Google去年收购摩托罗拉移动的回应，Google收购摩托罗拉使得三星在Android设备市场上处于了不利地位，目前Android系统的智能手机占到三星全部利润的76%。对三星而言，该公司未来手机业务利润的增长将主要来自其产品的独特价值，而这些价值将来自软件和服务，Tizen是接近这一目标的一种手段。通过推出Tizen，三星在移动平台发展方向上将拥有比目前更大的话语权。

Tizen与Android非常相似，如果感到有必要，三星可以将开发者社区移植到Tizen上。三星已经开发了一个应用层，使Android应用能在Tizen上运行。

周边屋

在iPad上体验桌上足球魅力的特别周边

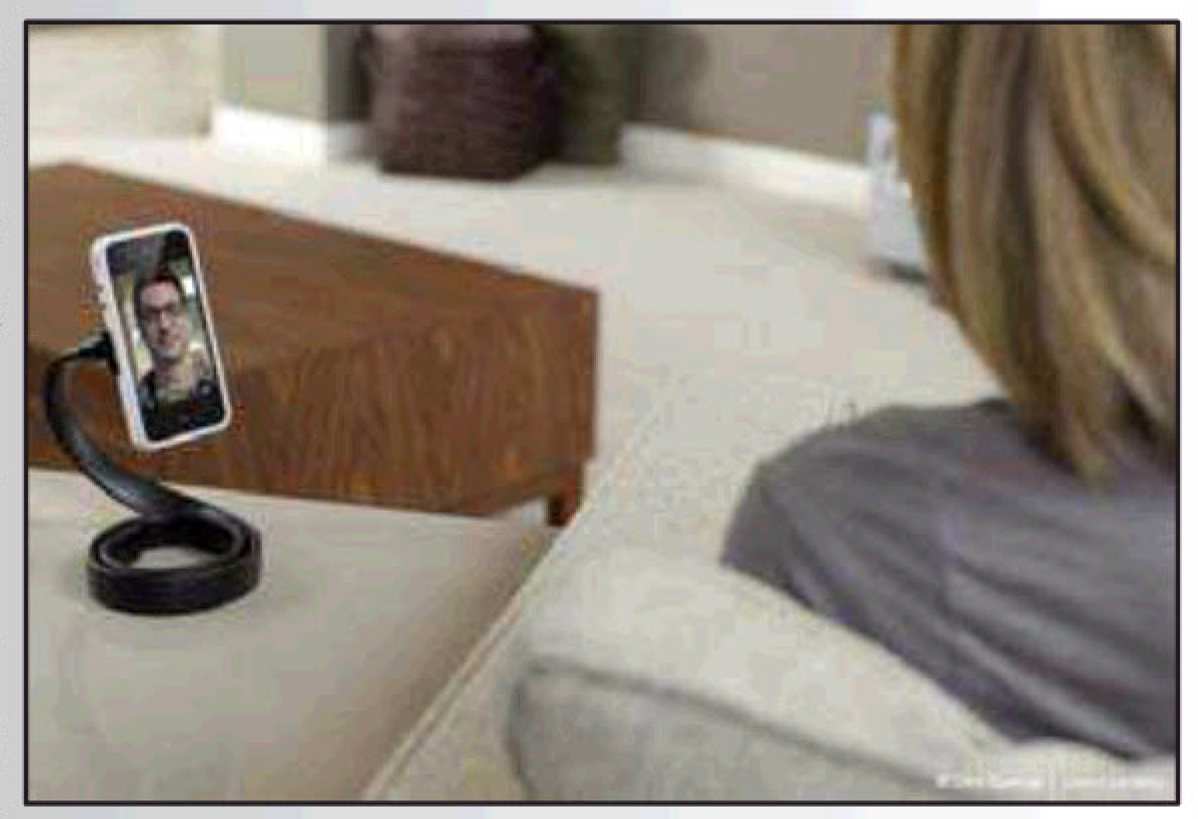




Classic Match Foosball是专门为iPad所打造的游戏配件，它跟真的桌上足球台一样，两边各有4根操纵杆来控制球员移动、传球和射门，逼真程度非常高。依靠其内部搭载的光学传感器，最多可以支持4个玩家同时使用。Classic Match Foosballd拥有一般游戏机不具备的3D入球重播画面和真实音效，不会像普通桌面游戏那么枯燥无味，就像是在一个硕大的数字电视前玩着家用机的感觉。整个足球台不用时，可将其折叠放好，占据空间小。该周边采用充电方式供电，无须额外安装电池。

如果感受到生活和工作带来的压力，但又不能在真正比赛场上发泄一番，那么用Classic Match Foosballd来放松一下会是个很好的选择。除了iPad mini之外，该周边支持全系列的iPad，而且售价也不算很贵，只要99美元。

懒到骨头里的家伙们的必备神器





不知道大家有没有这样的感觉，坐在沙发上看电视时，可以更换数十种坐姿。屁股可以从沙发左侧挪到右侧，双腿可以从茶几上移到扶手上，脑袋可以从靠背上搁到地上……总之想怎么坐就怎么坐，好不痛快。因为，无论你看不看，电视机就在那里，一动不动。

但是当你用手机玩游戏或者看视频的时候，无论腿和脑袋搁在哪，是找不到这种惬意的感觉——因为手无法被解放，总有一个地方酸的。如果你也有这样的感受，那么你需要一个Vyne。

按照描述，Vyne是一款“天才到令人发指或者荒谬到无以复加”的产品，它由软塑料制成，可以被随意弯曲，一头设有一个夹子，可以夹住你的iPhone或者iPod touch——你可以把它缠在脖子上，也可以立在桌上，用完之后，它可以被轻易折叠起来，方便收纳。这款专为“懒人”设计的柔软支架可以让我们的双手逃离手机的“奴役”，在不影响观看效果和舒适度的情况下腾出双手。目前Vyne还属于“概念性配件”，尚未正式发售，但是可以预见的是，对于便携设备爱好者来说，这东西一定非常有吸引力。

iOS

iStudiez Pro

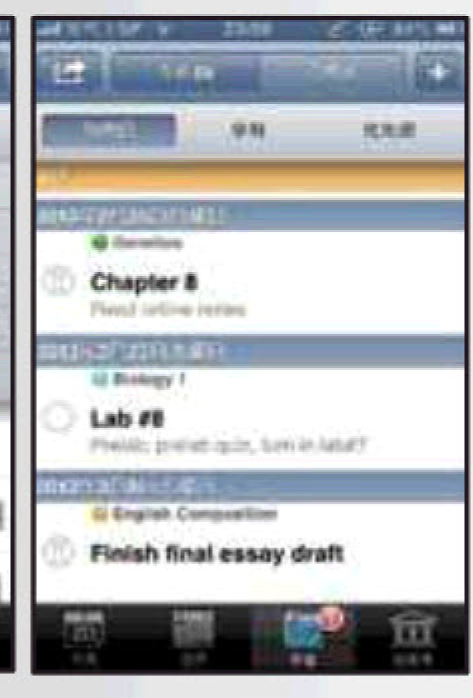


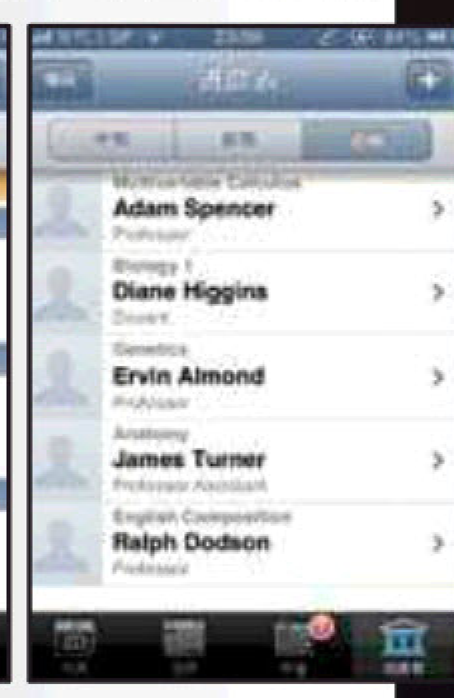
类型：工具	厂商：Enfiero Incoraporated
价格：18元	版本：中文版

其实学习软件一直是便携设备上的重要应用组成，只不过由于惰性，对于绝大多数人而言，这些原本可以好好被利用起来的应用都被当成了拿来请求家长购买便携设备的借口，实际入手后的使用频率却低得可怜。不过对于学生而言，本职工作还是好好学习，所以新年伊始，纸鸢就来为各位同学介绍一款非常好用的学习规划软件——iStudiez Pro。

进入应用后，首先会展示软件的四大功能，分别是“今天”、“日历”、“作业”和“进度表”。“今天”其实就是这一天的课程安排，可以提前输入课程、代课老师姓名、上课的时间、教室等详细信息，然后还可以将这些课程同步在所有安装了该应用的设备上。日历中则会以更加宏观的方式展现用户近期需要关注的事项，例如重要的课程、需要完成的作业以及考试安排等，当然了，用户也可以把亲人、朋友、同学的生日输入进去，届时应用也会进行提醒。“作业”中可以查看近期需要完成的作业详细内容，用户可以自行添加新的要完成的作业提醒，还可以根据科目、重要等级、到期日期等进行分门别类的排列。“进度表”则可以更加宏观地查看整个学期的重要事项安排，包括开学、放假、班主任、代课老师的详细资料。







总体来说，由于内容比较翔实，涉及的面也比较广，所以这款应用最适合的人群应该是那些刚刚迈入大学校园的朋友，不过这款应用售价18元人民币，在同类软件里算是比较昂贵的了，但确实比较好用，偶尔还会有限时免费的优惠，所以强烈推荐给各位还在求学的读者。

iOS

Android

MyScript Calculator



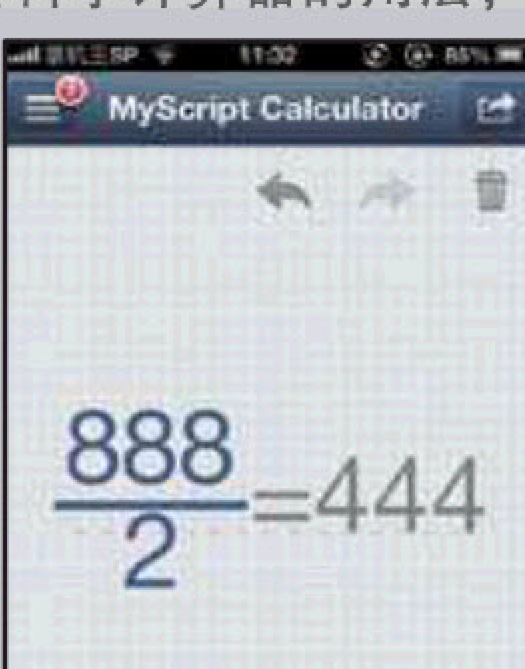
类型：工具	厂商：Vision Objects
价格：免费	版本：英文版

比起游戏来，工具类应用开发门槛相对要低得多，这也导致同质化的应用越来越多，所以对于一款新推出的应用，除非有着自己独辟蹊径的用法，否则真的很难进入用户的法眼，而下面要介绍到的这款计算器应用，算是非常让人眼前一亮的作品。

一说到计算器，所有人都会下意识想到冰冷的数字按键和一排简单的液晶屏幕，便携设备上的绝大多数计算器（包括iOS内置的计算器应用）也都是采用了模拟此类传统计算器的方式，以虚拟按键的形式让用户进行或简单或复杂的数学计算。这种计算器应用虽然高效简单，但是对于普通用户来说，它只适合进行一些简单的运算，对于稍微复杂一点的运算，可能即便想好了数学公式，也会发生不知道怎么使用键盘计算器来输入公式的可能。

而MyScript Calculator可以解决这个烦恼，和普通计算器应用不同，该应用的界面是一块白板，用户只要用手指在白板上写出要计算的公式，系统便会自动识别然后进行计算。如此一来，不需要学会科学计算器的用法，也可以直接让手机或者平板电脑计算出想要的公式，除了加减乘除的四则运算规则外，像是开根号、分数运算等等也都可以顺利支持。

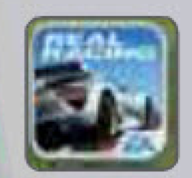




实际使用后，感觉该应用的新鲜感大于实用度，因为手写识别率不算太高，但是偶尔需要进行一些不太急切的运算时，在朋友面前亮出这款应用进行一番手写计算的话，可以说还是非常吸引眼球的。



iOS



真实赛车3

Real Racing 3

■ EA Games ■ RAC ■ 免费 ■ 中文版

春节期间，EA在App Store中上架了这款iOS上最新的RAC大作《真实赛车3》。

首先，比起之前的作品，本作的画面更加精美和逼真，绝对是iOS中画面一流的作品。车子模型的制作方面，本作更为细腻，尤其是车子的轮毂有了很明显的金属质感，同时轮毂的立体感也相比2代更加明显，行驶中车子的反光效果也表现得相当出色，车子的轮廓更为真实。而在比赛过程中，车子之间的碰撞会导致车辆外观的变形，除了2代中就已经加入的反光镜和保险杠掉落的效果之外，本作中车子碰撞后惨不忍睹的外观表现得更加多样和真实。当然了，除了厂商的努力，iOS设备的性能提升也至关重要，本作在iPhone 5和iPad 4两台设备上的表现格外抢眼，相对而言iPhone 4等老机器玩起本作来就有点力不从心了，会有比较明显的丢帧现象和更为严重的锯齿画面出现……







其次在操作方面，本作继承了系列一贯简单易上手的传统，尤其是游戏初期，系统会自动打开转向辅助、制动辅助以及牵引力辅助，基本上玩家要做的就只剩下简单的左右微调方向了，所以即便是纸鸢这样不擅长赛车游戏的玩家也可以很快上手。当然了，随着对游戏的熟悉和理解，这些辅助功能可以手动关闭，从而让玩家获得更加真实和纯粹的驾驶乐趣。

最后要说的是，虽然游戏名义上进行“免费下载”，但实际游戏中不进行内购的话到了中期几乎就会寸步难行，无论是购买新的车子或者对已有车辆进行维护和升级，都需要实打实的花钱来完成，所以要想玩好玩精这款游戏，那么破费一下还真是在所难免的事情。

Android

拓麻歌子的生活

Tamagotchi Life

■ NBGI ■ SLG ■ 免费 ■ 英文版

不知道正在阅读本文的你是否知道十多年前非常流行的电子宠物——拓麻歌子，国内一般是将其称作电子鸡或者宠物蛋，这个由Bandai创造的便携电子玩具当年曾经红极一时，玩家要饲养一个蛋形便携设备中的小宠物，平时要按时喂食、清洁、与之玩耍，是非常强调互动性的一个产品，尤其在未成年的儿童用户中格外流行，当年甚至能在一些主流的纸媒体上看到对这款玩具的报道和介绍，走红程度可见一斑。

而今年正好是拓麻歌子诞生16周年，为了纪念，NBGI官方推出了这款Android游戏《拓麻歌子的生活》，并将其放到在Google Play上提供免费下载，游戏需要Android 2.3以上系统才可运行，在原汁原味还原当年拓麻歌子乐趣的基础上，又增加了一些新的特性。例如原版的游戏只有黑白屏幕，所以游戏中的宠物也都是单调的黑白二色，但是在本作中则多除了包括蓝色、黄色、绿色在内的彩色宠物。除此之外，游戏还加入了新的音效、提升了图像的分辨率并且可以通过Facebook分享游戏状态。如果你曾经也拥有过一只自己的“宠物蛋”，那么这款作品一定会让你爱不释手。







索尼PSV掌机情报专栏



PlayStation Vita 总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

在《梦幻之星在线2》、《灵魂献祭》等一干大作来临之前，索尼及时地宣布了PSV主机的降价消息，如此充满威力和诱惑的杀手锏，不知道大家还能否抵挡住？那些还没购入主机的玩家们，现在赶紧行动吧。本辑的“Vita总部”，我们也已经开始给《梦幻之星在线2》预热了——教会大家如何注册SEGA ID，这样在2月28日当日你就可以开始奋战了。

《灵魂献祭》香港开展试玩会，各地同捆版主机售价公布

即将于3月7日发售的《灵魂献祭》已经进入到发售前的倒计时状态，厂商的宣传活动也更加频繁，日前索尼香港发布消息，为让更多玩家抢先感受游戏的爽快感，会从2月23日起在香港3家PS白金店铺举行游戏（日文版）的试玩活动，凡试玩游戏可获赠《灵魂献祭》限量A4文件夹一个（数量有限），而试玩后到“PlayStation HK”的Facebook专页分享玩后感的话，更有机会获得《灵魂献祭》限定版PSV主机，最近有条件去香港的玩家不妨去碰碰运气哦。另外，《灵魂献祭》限定版PSV主机于3月7日在日本、香港、台湾会同时推出，各地的售价日前也都得到了公布，其中香港地区售价为2780港币，折合人民币约2235元，台湾地区售价为10480新台币，折合人民币约2210元，日本地区售价为24980日元，折合人民币约1670，显然日版售价有相当优势，但考虑到日版PSV主机刚刚宣布了降价，其他地区则还未跟进，这也是没办法的事情，不过有一点值得安慰，港台版同捆装中附带的记忆卡为16G的，而日版是4G的，所以总售价算起来其实也相差不多了。

自制系统TN-V即将发布，完全模拟PSP功能

PSV上的自制系统TN系列即将迎来最新版本TN-V的发布，而这次的版本更新相当值得期待，因为它会完全模拟整个PSP的环境，包括XMB菜单、音乐播放、照相机、运行自制程序、运行ISO、甚至登录PSN，也就是说，你在PSP上能干的事情在PSV上基本全都能做到，相对于之前TN系列简陋的界面和功能，这次的更新无疑是一次飞跃。软件作者Total_Noob也放出了一段演示视频，让大家看到了TN-V的强大。TN-V依旧要借助PSV 2.02固件下《UNO》的漏洞进入，至于软件发布日期，Total_Noob说会在3月的某一天放出，大家耐心等待吧。



▲TN-V能完整模拟PSP的系统，包括XMB菜单。

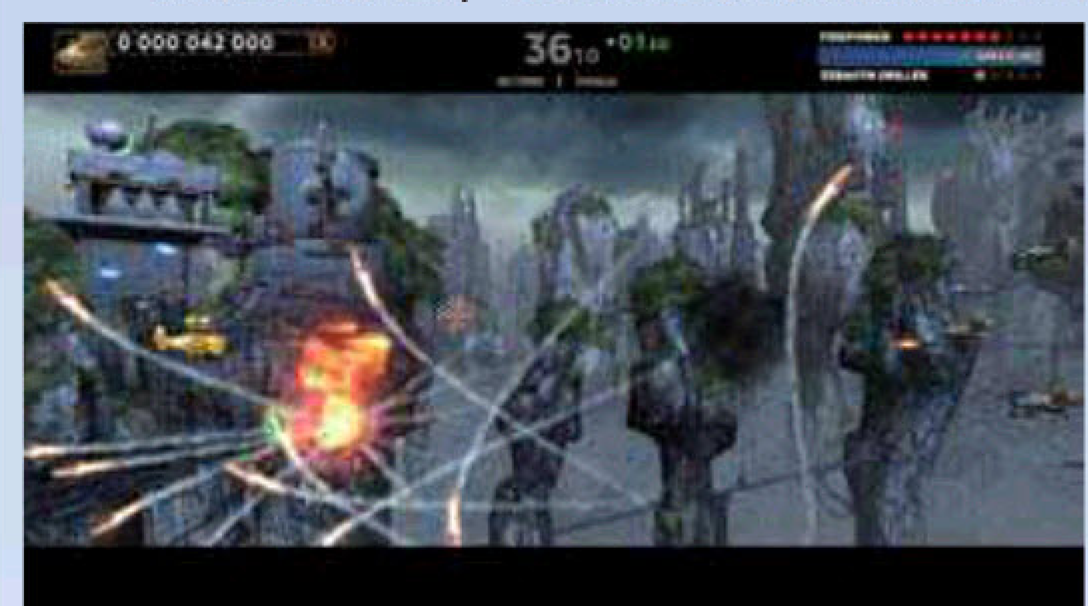
2月PS+免费游戏更新，日服新增多款作品

2月20日开始，各地区的PS+免费游戏又陆续进行了更新，其中日服继续延续上一个月的猛烈势头，一次更新了18款免费游戏（包含PS3、PSV等多机种），PSV方面新加入了《山脊赛车》、《未知海域 黄金深渊》和《骷髅大冒险》，加上上月保留的《真・三国无双 NEXT》、《极限脱出ADV 善人死亡》、《nicoli的谜题V 数独》外，阵容越来越丰富。从官方公布的情报来看，这些游戏都会有3个月的免费期（《骷髅大冒险》为1个月），所以想玩这些免费游戏的话现在加入PS+还来得及。



▲港服本月更新游戏也算不少。

其他服方面，美服免费游戏新增大作《忍者龙剑传 Σ 加强版》，还有《反乱猎人X》（PSP）和《桌上足球2012》，欧服则新增《反重力赛车2048》和《音乐方块》，港服这次更新幅度也较大，新增了《骷髅大冒险》、《都市挑战摩托》（2月26日开始提供）和《不再犹豫》，《不再犹豫》是一款素质不错的横版飞行射击游戏，画面相当精美，之前在家用机以及PC上都有登场。


▲《不再犹豫》是一款素质不错的横版飞行射击游戏。

2月PS+免费游戏一览

（注：以下只列出PSV、PSP、PS游戏，因免费游戏可能会更新，名单只做参考）

美服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	忍者龙剑传 Σ 加强版（NEW）	NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
PSV	桌上足球2012（NEW）	Foosball 2012
PSV	神秘海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	反重力赛车2048	WipeEout 2048
PSP	洛克人 反乱猎人X（NEW）	Mega Man Maverick Hunter X

港服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	骷髅大冒险（NEW）	Dokuro
PSV	不再犹豫（NEW）	Sine Mora
PSV	都市挑战摩托（NEW）	Urban Trial Freestyle
PSV	未知海域 黄金深渊（中文版）	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	13号小队	Unit13
PSV	飞天小仓鼠	Flying Hamstar
PSV	太阳花	Sunflowers
PSV	荒野老城	Retro City Rampage
PSP	钻子先生（NEW）	Mr. DRILLER
PSP	捕蜂人（NEW）	Hive Sweeper

欧服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	音乐方块 电子交响曲（NEW）	Lumines: Electronic Symphony
PSV	反重力赛车2048（NEW）	WipeEout 2048
PSV	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush

日服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	山脊赛车（NEW）	リッジレーサー
PSV	骷髅大冒险（NEW）	Dokuro
PSV	未知海域 黄金深渊（NEW）	アンチャーテッド –地图なき冒険の始まり–
PSV	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT
PSV	极限脱出ADV 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス
PSV	nicoli的谜题V 数独	ニコリのパズルV 数独
PSP	侍魂（NEW）	サムライスピリッツ
PSP	魔法领主（NEW）	マジシャンロード
PSP	超级星际战士（NEW）	スーパースターソルジャー
PSP	炙热战机（NEW）	ブレイジングレーザーズ
PSP	小小大赛车 无限赛车王国 携带版	ModNation 无限のカート王国 ポータブル
PSP	捉猴啦 比波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记

《梦幻之星在线2》SEGA ID 注册教程

估计各位拿到本辑《掌机王SP》的时候，也差不多到2月28日了吧，当天是《梦幻之星在线2》PSV版正式运营的大日子，想必大家都想下载完毕后立马进入游戏吧。不过登陆游戏的时候，玩家可是要使用SEGA ID登录哦，到底SEGA ID是怎么注册呢？注册之后还要做哪些步骤才能登录游戏呢？现在就来给大家介绍一下，好让各位在游戏开服之前做好充足的准备。



登陆http://pso2.jp/,点击如图按钮，进入SEGA ID的注册界面。



2

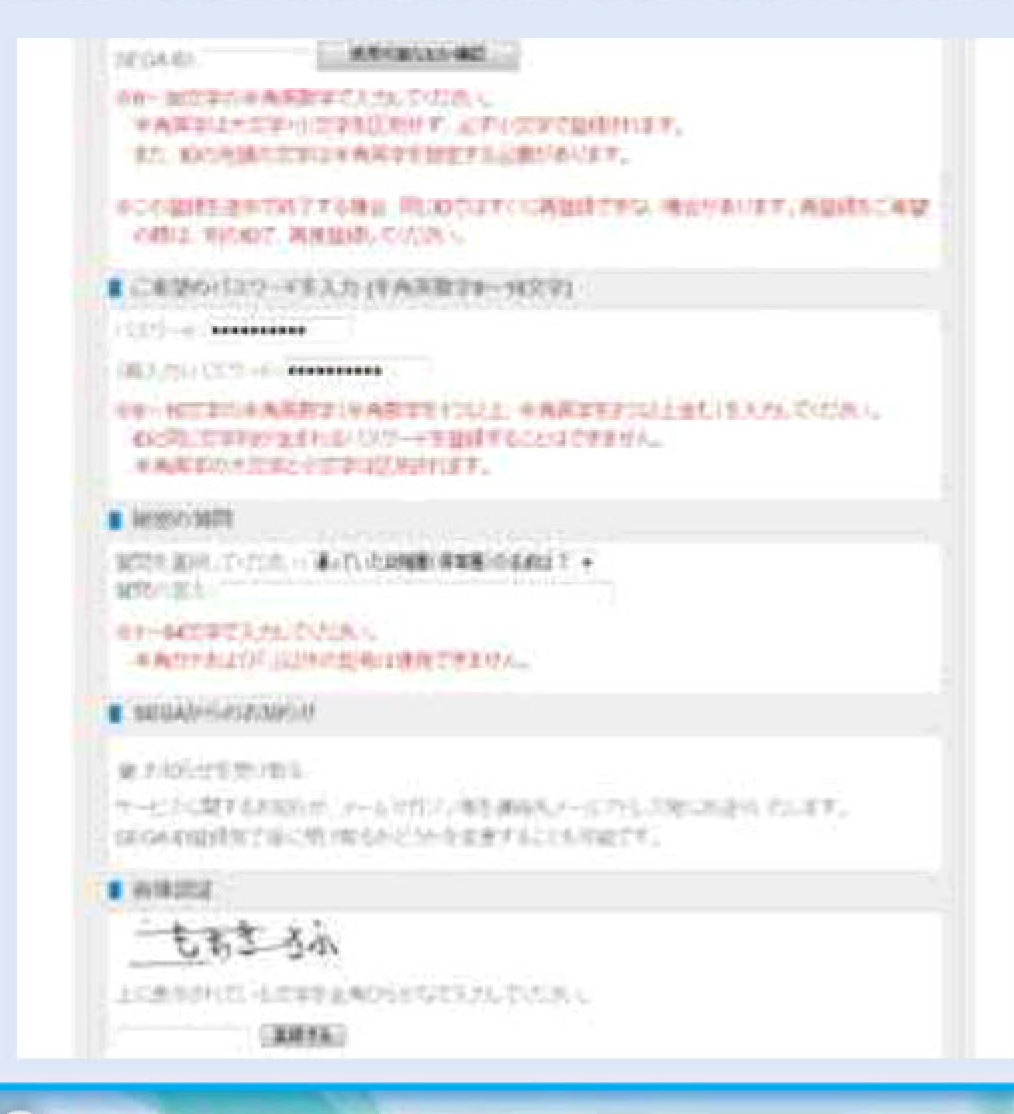
在如图位置填写注册邮箱，注意已经注册的邮箱不能重复使用。



3

输入注册邮箱后，系统会提示玩家查收邮箱，这里小编以QQ邮箱为例。进入之前输入的QQ邮箱中，就会发现名为“【SEGA ID】メールアドレス登录のお知らせ”的邮件（注意有可能被邮箱误认为垃圾邮件，摆放在垃圾箱中），进入后会发现第四行有一条较长的链接，点击进入。







进入链接后，玩家就可以填写注册资料以及希望注册的ID号，具体各项目解释如下图：

1.出生年月，注意按照例子中的日期格式填写。

2.希望的注册ID号，填写后可以按旁边的按钮确认该ID是否可用（因为可能存在已经被注册的情况）。如果可用，右边会出现“◎登录可能IDです”的提示。

3.ID的密码。

4.再次输入ID的密码。

5.选择查询问题以及填写自定义答案，涉及密码的改动，玩家记得问题和答案就可以了。
6.这里系统会询问是否收发官方的通知邮件，非必要。
7.根据图中的日文输入验证码，需要玩家安装日文输入法填写。

5 确认注册信息，没问题的话选择“登录する”，如果想修改，则选择“修正する”

登録情報確認

生年月日

[redacted]

希望SEGA ID

希望SEGA ID: [redacted]

連絡先メールアドレス

[redacted]

SEGAからのお知らせ

受け取る

秘密の質問

[redacted]

登録する

修正する

6 注册完毕后，我们就要激活该ID在《梦幻之星在线2》的使用，如下图选择“サ–ビス利用登录を行う”





进入激活游戏页面后，在“ファンタシ–スタ–オンライン2”一栏中，选择下面的“サ–ビス利用登录”。



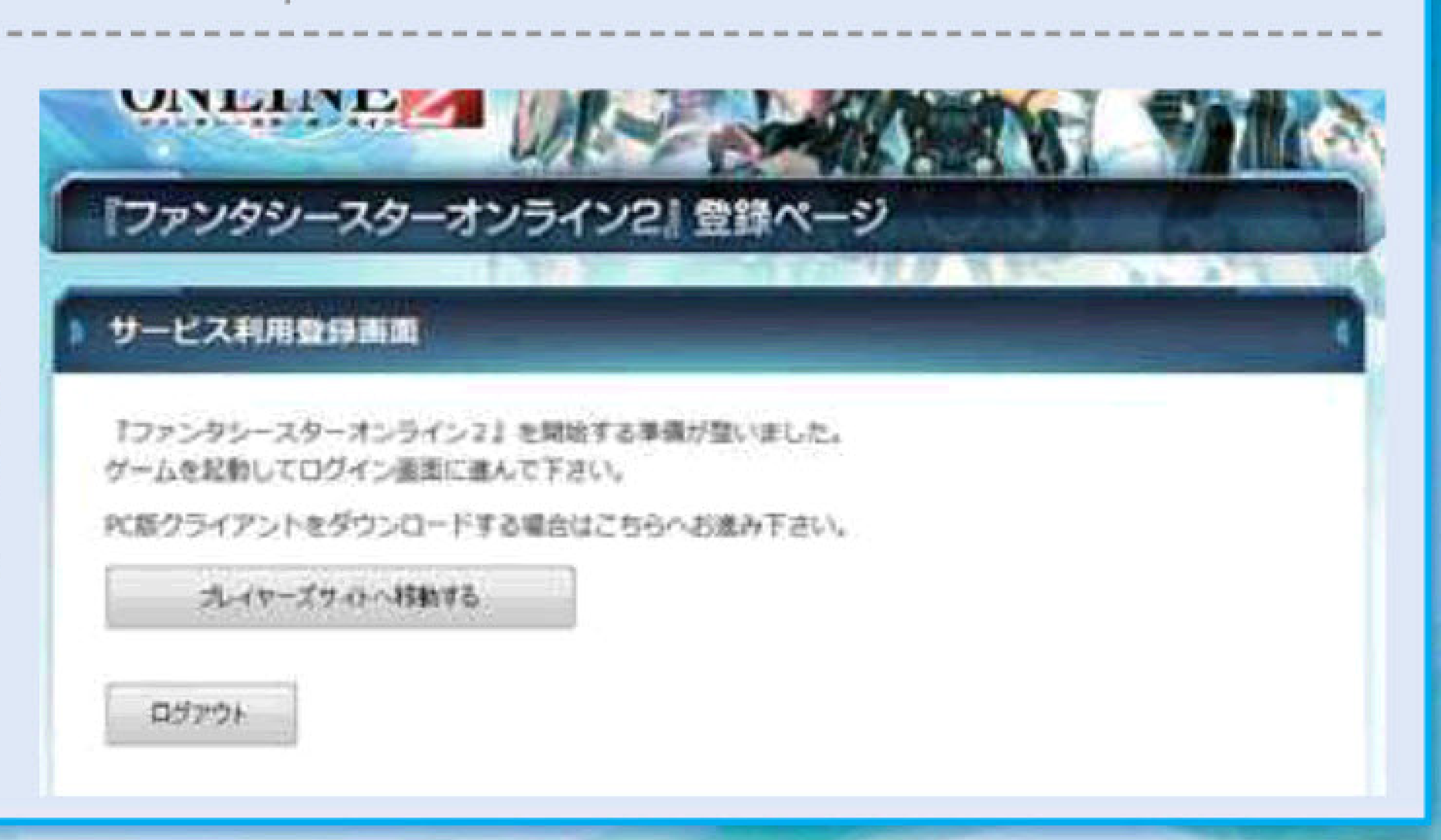


勾上图中的选项后，再点击“利用规约に同意して登录”。





看见该提示页面，我们已经完成注册操作了，玩家现在可以使用我们刚注册的SEGA ID进入《梦幻之星在线2》了。





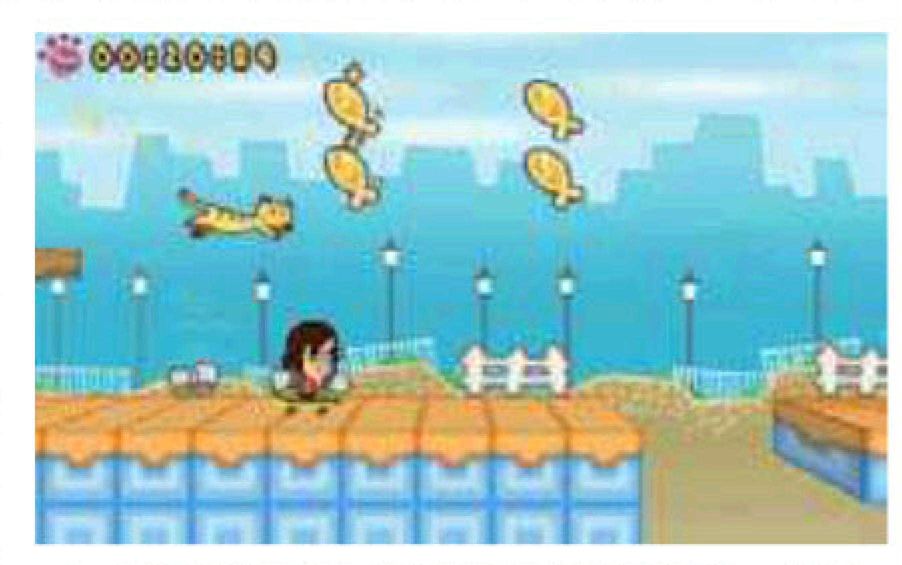
栏目主持 苍穹

2月14日、2月21日的两场任天堂网络直播会相信玩家们都看得心旷神怡，第一方、第三方的众多作品将在3DS平台陆续登场，让人对2013年的掌机业界充满期待。让小编比较惊喜的是《西部旋转侠》公布了续作，这款3DS下载游戏的素质非常出色，而以《最后的游侠》命名的续作会在4月11日上架（美服），感兴趣的玩家可要保持关注。

3D短波

1月30日 GAME

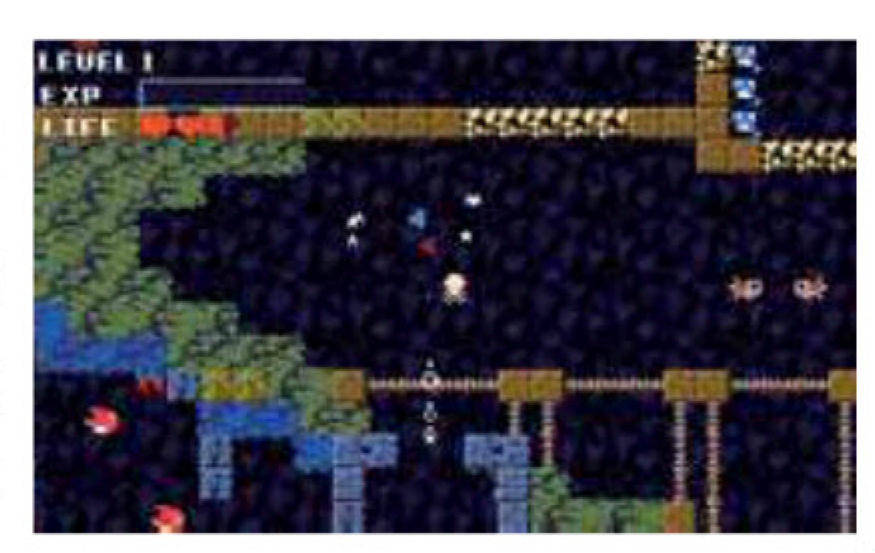
任天堂e商店日服更新了两款下载游戏，分别是“《简单下载》系列”的第7弹作品《花心男友》和《peakvox喵喵训练》。前者在本栏目的“下载推荐”中进行详细介绍，后者则是一款控制着猫咪乘坐滑板前进的动作游戏。《喵喵训练》还在制作公司peakvox的Facebook页面上召开了纪念活动，将抽选15名玩家赠送1000日元的任天堂e商店充值券，该活动的截止日期是3月7日，有条件的玩家不妨去试试运气。



▲《喵喵训练》中不但能操纵猫咪，也能用自己的Mii形象进行游戏。

1月31日 GAME

任天堂e商店美服方面追加了3款下载游戏，其中两款是已于2011年和2012年先后在日服发售的《魔女的猫》和《血腥吸血鬼》。另一款则是移植自PC平台的《小乌贼》，可能大部分玩家都没听说过该作，其实它是《洞窟物语》的姐妹篇。



▶《小乌贼》也是天谷大辅制作的，画面风格很接近《洞窟物语》。

2月8日 GAME

《电波人RPG2》的第4弹无意识交换日记于当天配信，Facebook上则公布了制作人山名学的电波人QR码，拥有该作的玩家赶紧拿出3DS扫描吧！



▲穿着毛衣、戴着手表的形象非常别致。

2月13日 GAME

任天堂e商店日服上架两款下载游戏，分别是《回转寿司方块2》和已在美服上推出的《疯狂袋鼠》。《回转寿司方块》在去年9月推出后受到了玩家的肯定，续作的推出也是顺理成章，2代包含故事模式和自由模式，故事延续前作剧情，玩法则依旧是方块消除类。

2月21日 ANIME

任天堂e商店开始提供动画片《绵羊肖恩3D》的下载，每卷包含3话内容，第1卷售价100日元，2、3卷各200日元。《绵羊肖恩》是由Wallace & Gromit公司和BBC合作推出的经典动画短片，特点是剧中没有台词，但每个形象都刻画得入木三分。



▲3DS专用的此版本当然对应3D显示。

下载推荐



本作移植自手机平台，玩家在游戏中扮演有一个花心男友的女孩，主要任务就是在房间中搜集各项证据，然后利用证据质问男友，根据玩家在关卡中的表现不同会有不同的结局，下面就让我们一起看一下吧。

文 半夏

AVG	文字冒险	3DS
简单下载系列 Vol.7 THE 花心男友 突袭！劈腿现场		
@SIMPLE DL シリーズ Vol.7 THE 浮气彼氏 ～突袭！浮气现场～		
D3 Publisher	日版	2013年1月23日
1人	300日元	无对应周边

推荐度 C

基本操作

按键	作用
A	确认、选择、调查
B	返回、取消
X	打开道具界面
Y	菜单、快进
方向键/滑杆	移动、选择

流程说明

游戏的主要过程就是搜寻各种证据，有的证据需要提前掌握几个线索才能得到，主人公找到线索时头顶会有灯泡闪过。找到的道具都可以装备在身上，装备之后和男主人公对话有可能引发他的不同反应，有的地方在装备指定道具后再调查才会有所不同。当找到一定数量的道具后就可以装备其中之一和男主角对话开启“修罗场”模式，进入该模式后需要用找到的证据一件一件责问男友，责问会使画面左侧的槽下降，当其降到红色以下就能迎来好的结局，想要完美通关最好找齐所有证据再进入修罗场。

第一关

调查部分

调查房间角落红色的被子，得到“キャバ娘の名刺”，如果调查没有反应注意换个方向。之后依次调查冰箱、水池、被炉（从左侧）、被炉旁边坐垫，结束之后再一次调查冰箱，就会发生提示，然后从左侧查看电视就能得到“万年笔”。之后从坐垫方向调查被炉，得到“手编みのマフラ–”，注意如果事先接通了被炉电源，这个道具将无法入手。得到“手编みのマフラ–”后再次调查水槽，和男友对话，选择“食器の量が多いのね”，调查炉上的水，点燃烧水，稍微离开一下提示水开了。查看水壶旁边柜子



得到“女性の写った写真”，再次点击水壶，然后从坐垫方向调查被炉，选择“电源をいれる”。趁男朋友离开调查柜子，得到“女性用の香水”。查看柜子旁边垃圾桶，得到“レシ–ト”。点击“手编みのマフラ–”装备之后和男友对话，他又回到柜子门前，装备“女性用の香水”和男友对话，他会再次移动，向柜子方向走会得到“ハ–ト型の键”。调查角落里叠起来的坐垫得到线索，再走到垃圾桶和柜子中间，就会发现锁起来的箱子，装备上“ハ–ト型の键”之后再从侧面调查柜子就会得到“婚约指轮”。

结局说明

修罗场
1.女性用の香水
2.キャバ娘の名刺
3.女性の写った写真
4.レシ–ト
5.手编みのマフラ–
6.万年笔
7.ハ–ト型の键
8.婚约指轮

完美通关能得到SUPER结局；如果最后修罗场提示证物顺序错了2个，就会达成GOOD结局；如果最后修罗场提示证物顺序错了2个以上，就会出现BAD1结局；修罗场没有对男友造成伤害，会出现BAD2结局；没有进入修罗场，在搜查证据时在男友还在柜子跟前时调查柜子，之后不管男友反应持续调查，就会获得BAD3结局。

第二关

调查部分

在电视机前走走就能捡到“发留め”，连续两次查看墙上的月历，能够发现类似暗号的东西。连续两次调查冰箱旁的咖啡杯架得到线索提示，之后和男朋友对话选择“私のは无いの？”之后调查厨房中央，得到“コ–ヒ–カップ”。调查冰箱，之后和男友对话，他会要求主人公坐下。调查背对门的沙发中央位置，选择“せいじさんは？”，之后调查沙发的右半部分，得到“アイシャドウ”。再一次调查冰箱，得到“ナ–ス服”。之后从门侧调查门口植物，选择“动かしてみる”，得到“女教师の名刺”。在装备了“发留め”的状态下，连续两次调查冰箱旁的咖啡杯架，得到“女教师のメガネ”。和男友对话，发现他不想移动，连



续两次调查电视侧面，再一次和男友对话他显得不耐烦。回到电视继续连续两次调查电视侧面，选择“消すふり”，男朋友会慌张过来查看，装备“女教师のメガネ”之后站在如图位置走动几次，能够发现线索，得到“浮气名簿”。从电视方向调查桌子，查看桌子上的笔记本。输入密码367（提示是从电视录像的来），笔记本打开之后选择“读む”，读取两次之后装备“女教师の名刺”再一次调查笔记本得到线索，来到厨房水池，调查之后得到“ムチ”。

结局说明

修罗场
1.コ–ヒ–カップ
2.发留め
3.女教师の名刺
4.ムチ
5.アイシャドウ
6.ナ–ス服
7.女教师のメガネ
8.浮气名簿

前三个结局和第一关达成条件一样，第四个结局需要没有进入修罗场，在搜查证据时选择过“アルファベットは女”、“消してしまう”选项会出现。

第三关

调查部分

调查并排放置的三个纸箱中间的那个，选择“开ける”，得到“メガネ”。调查三个纸箱中靠被炉的那个，选择“开ける”，再连续两次调查垃圾桶得到“ワラ人形”。调查墙上日历，然后马上向被子方向移动并调查，得到“发留め”。再一次调查日历，然后调查被炉上的杂志，得到“メモ书き”。得到这个之后再回头调查日历，在衣架附近调查得到“ペン型录音机”。调查被子，装备上“ペン型录音机”后再调查一次，选择“再生させない”。调查右侧窗户，发现线索提示，装备了“发留め”后再一次调查窗户，男朋友就会过来修理窗户，在其修理的时候



装备着“ペン型录音机”调查被子，选择“再生させる”，连续听两次得到关于冰箱的提示后调查冰箱里面，然后在装备着“メガネ”的状态下从侧面调查冰箱，得到“ダウジングロッド”。在装备了“ダウジングロッド”状态下在门口走动就会自动产生反应指示方向，先向被炉方向、再向衣架方向，之后走到纸箱，然后来到图示位置，得到“ICカ–ド”。装备了“ICカ–ド”之后调查靠近窗子的纸箱，选择“ゆする”，之后按住L+R键轻轻晃动3DS，之后装备着“ICカ–ド”再次调查箱子并按住L+R键轻轻晃动3DS，得到“指轮”。

结局说明

前三个结局和第一关达成条件一样，第四个结局需要没有进入修罗场，在搜查证据时男朋友没有在窗前就选择了“再生させる”，或者剧烈摇晃过3DS都会得到。

修罗场
1.メガネ
2.发留め
3.メモ书き
4.ワラ人形
5.ペン型录音机
6.ダウジングロッド
7.ICカ–ド
8.指轮

第四关

调查部分

调查浴室的排水口，得到“茶色い长い发”，注意如果发生了男朋友进入浴室的剧情则无法获得。返回门口在玄关附近走动就会获得“コンタクトレンズ”。连续三次和藏在电视与保险柜中间的男友对话，选择“どなりつける”，男朋友就会把自己关在浴室里。利用这段空隙调查桌子上的手机，发现需要密码。调查电视旁边的垃圾桶发现类似电话密码的提示，再调查墙角堆积的杂志，得到电话密码794。回头调查电话选择“する”输入密码后得到“コスプレ写メ”，如果在男朋友躲起来之前或者出来之后调查电话的话则不可能获得。正面调查保险柜，然后调查门附近的纸箱，得到“口红”。在装备口红的状态下再连续两次调查保险柜，输入005得到“あやしい同人志”。再调查保险柜两次，在出现了提示装着衣服的箱子的文字后，调查靠近桌子的纸箱，什么都没有发现，再一次调查保险柜，得到“声优のサイン色纸”。从最右侧浴帘和男朋友对话几次，男友不肯出来，用电视机威胁他，出现提示后调查电视，选择“つける”，然后走到电视机侧面调查，男友就会从浴室里出来。从左侧最靠近门的位置调查两次浴帘，得到“コスプレサ–クル名簿”。再一次调查保险柜，出现“魔法の指轮”的提示后连续两次调查堆积的杂志，在得到提示戒指藏在沙发里之后调查沙发，得到“魔法の指轮”。

结局说明

前三个结局和第一关达成条件一样，第四个结局需要没有进入修罗场，在搜查证据时选择“坏す”就会得到。

修罗场
1.コンタクトレンズ”
2.口红
3.茶色い长い发
4.コスプレ写メ
5.コスプレサ–クル名簿
6.あやしい同人志
7.声优のサイン色纸
8.魔法の指轮





原本的手机游戏有十几个关卡，但是本作仅有4个关卡，整体操作感不是很好，搜集证据比较简单，但是最后将一堆证据扔到花心男友脸上非常过瘾。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

3DS系统再度更新，NDS时代烧录卡全军覆没

去年11月，任天堂曾对NDS烧录卡进行过一次大面积的封杀式更新。当时任天堂以检测存档IC芯片为手段，对烧录卡进行有针对性的屏蔽。恰巧NDS的大部分烧录卡都缺少存档芯片这一硬件，所以封杀取得了意料之中的结果。不过在后来，一些玩家发现某些正版游戏卡带中也没有存档IC芯片但依然可以使用，这就让烧录卡厂商找到了突围的缺口，不少仍在更新的厂商纷纷将内部引导游戏刷写成这些游戏，由此再一次成功地规避了任天堂的反盗版举措。但任天堂显然信心决绝，在上月底3DS最新更新的v4.5.0-10x系统中，任天堂一口气封堵了所有不含存档IC的正版游戏Demo，这致使之前的破解方式再次失效，没有存档IC的烧录卡基本宣告死亡，现在仍然可以在v4.5.0-10x新系统中运行的只有Supercard DSTWO和某些改进版的R4了，即将入手3DS的玩家一定要谨慎选卡，最好在商家连上Wi-Fi更新至最新系统再测试烧录卡，以免中招。如果想要最大的安全，那么现在只建议购买Supercard DSTWO。此外，在截稿前NDSi还尚未进行系统更新，之前可在v1.45&1.46c系统上运行的烧录卡依然没问题，但保险起见，今后NDSi主机请不要随意升级了，日常状态最好关闭Wi-Fi，以免主机自动升级，烧录卡无法使用。



▲任天堂再下杀手，NDS烧录卡或将成为过去式。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：神州卡
生产厂商：unknow
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb/512Mb

初看这辑博物馆介绍的烧录卡名字不知道玩家最先想起的是什么，至少在笔者的脑子里想起这卡的时候还瞬间闪过了神舟电脑、神州租车、神舟X号这些耳熟能详，和“神州”有关联的若干词语。当然神州烧录卡的历史也不短了，至少要比“灌西”哥代言的神州租车早很多。不过和大多数不出名的烧录卡类似，神州卡只是存在于小部分手头拮据玩家心目中的一款“神卡”，理由无它，价格低也。神州卡价格在当时和烧录尖兵类似，128MB的差不多150元之内就可以买到，当然这个价格是不包含烧卡器的，但商家聪明地在烧录卡上标注了“神州卡兼容USB火线烧录器”，这样就算把烧录的任务直接推给火线烧录设备了。因此神州卡大多数面向的售卡对象也是经常跑去电玩店找JS们烧卡的学生。一般来说，这种价格低廉的烧录卡功能普遍不强，神州卡倒也是没有打破常规，采用ASIC芯片设计的卡带勉强保持了不错的游戏兼容性。但像软复位、金手指、ROM压缩这些高端烧录卡才能见到的功能，神州卡就一个没有了。不过发展到后期，考虑到火线烧录卡的市场份额逐步递增，神州卡作为“配套产品”也开始逐步针对火线烧录器进行了硬件更新，到最后一代时，神州卡III已经支持了烧录合卡、实时时钟这些高端烧录卡的初级功能，算是满足了普通群体的主要需求，毕竟大部分玩家手里连烧录工具都没有，软复位、金手指这些东西即便加入用处也确实不大。神州卡虽然更新了三代，但至今也没人了解卡带的厂商是谁，而时至今日恐怕也不会有人再去追寻了，按当年更新的轨迹，或许是火线自己生产的马甲卡也不一定吧。



▲512MB的神州卡三，在当时价格也只有400出头。



▲神州卡III有多个批次，包装每次也略显不一，在黄色卡壳版本中，透露出一种山寨似的味道。

乌冬 咕噜

做出一只只属于自己的艾鲁吧！

随从猫是从《MHP2G》开始加入的，作为猎人的伙伴，它的出现让不能联机的玩家也享受到了团队狩猎的乐趣，而到了本作中随从猫又会有着怎样的表现呢？下面就让我们看一下。

相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.195 P46/Vol.197 P70		3DS
ACT	动作・狩猎	
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年夏
1～4人	售价未定	对应周边未定

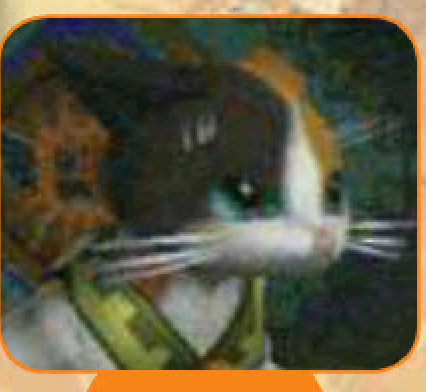
自定义"主随从猫"

在以前的作品中，每只随从猫的样子都是固定好的，而本作中玩家则可以自定义自己的第一只随从猫，这只是玩家的独一无二的"主随从猫"，可自定义的部分包括了名字、耳朵、眼睛和毛色等。并且和《MHP3》一样，这次玩家也能带两只随从猫一起去狩猎，除了主随从猫，另外的一只叫作"副随从猫"。





形影不离的重要伙伴







选择眼睛类型

选择耳朵类型

选择毛色类型







根据副随从猫而异的合体技



每只副随从猫都有合体技，合体技的种类因副随从猫的个体而异，根据狩猎的怪物来选择合适的合体技，无疑能提高狩猎的效率。

▶除了能力外，合体技也成为了选择副随从猫的一个参考条件。

◀橡子型炮弹无情地向毒怪鸟打去，其巨大威力立刻对毒怪鸟造成了硬直。

将怪物打懵的巨型炮弹

合体技 猫式火龙车

两只随从猫一起合力使出的合体技之一，开着火龙模样的战车，向怪物展开远距离攻击。



两只随从猫搭着橡子火箭朝怪物突击，命中的同时随从猫也会紧紧抱住怪物，限制住怪物的行动。

CHECK 命中空中的怪物的话

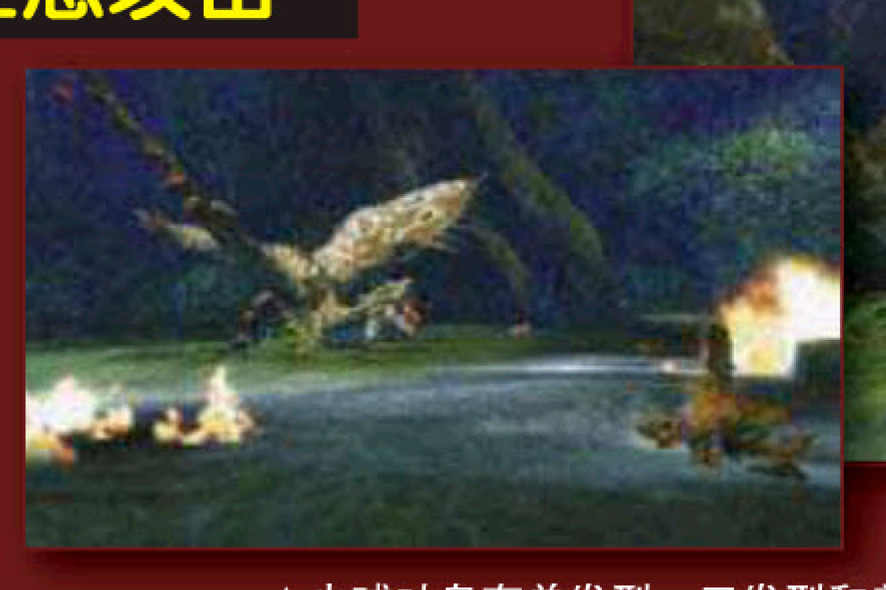
像雌火龙这种会飞天的怪物，被猫式突击队命中的话，怪物也会因被随从猫限制住行动后掉落地。

▶图中可以看到雌火龙被随从猫抱住后而无法飞起来，这时就赶快攻击吧。

▲怪物被两只随从猫紧紧缠住而无法脱身。

种类丰富的吐息攻击

吐息作为雌火龙的招牌招式，有着丰富的种类，就算使用远程武器的猎人也不能大意。





▲火球吐息有单发型、三发型和着地扩散型三种，得看准来躲避。

倒勾

带有剧毒的猛烈一击



向前方使出倒勾，用带有毒棘的尾巴攻击目标，被打中的话不仅会受到巨大伤害，而且还会中毒，是雌火龙最有威胁性的一招。

空中急袭

雌火龙为数不多的空中招式之一，低空飞行中向目标快速袭来，所以看到它升空的话就得小心了。

拘束攻击

从空中用爪子朝目标袭来，被打中的话就会雌火龙按在脚下，得连打按键或使用肥料玉摆脱，如果没及时摆脱的话还会中终结技，所以按键速度和使用道具时一定要迅速。

噬咬



向近距离的目标使用的噬咬攻击，虽然攻击力不高，但前方的判定很大，一不小心就很容易中这招。

驰骋于大地的深绿之女王



飞龙种

雌火龙

被称为“陆之女王”的火龙，虽然是飞龙种，但实际上多在陆地上行动，用火球吐息、甩尾、噬咬、倒勾等丰富的攻击方式震慑住来犯者。

▲和其他大型怪物一样，猎人也可跳到雌火龙背上进行攻击。

朝猎人猛冲过来的招式，既简单又暴力，被撞到的话受到的伤害可不轻。

挡在猎人面前的巨大身姿

▲雌火龙作为大型怪物的典型，能否战胜它是评价一位猎人是否合格的标准。



▼对付行动敏捷的黄速龙王，用乘骑攻击令它倒地再攻击是一个不错的狩猎方法。

猎人变成了猎物

用乘骑攻击限制黄速龙王行动

鸟龙种

黄速龙王

黄速龙是成群行动的小型怪物，其中比一般个体要大些、有着醒目头冠的是群体的头领黄速龙王，负责统率整个黄速龙群体。黄速龙的行动敏捷，在狩猎的同时要多注意回避它们来自四面八方的攻击，而且黄速龙的牙还带有麻痹性的毒液，猎人被咬到的话会陷入麻痹状态。

从四面八方袭来的麻痹之牙

时刻尾随着头领的跟班们

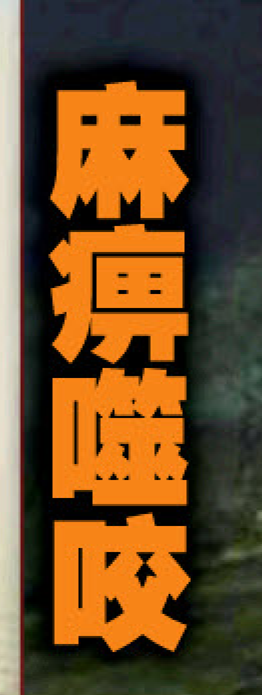
黄速龙是集团狩猎的怪物，在一个黄速龙王旁经常会跟着许多黄速龙，在狩猎时要时刻留意这些黄速龙，否则很容易就会被它们包围，在对付黄速龙王前最好优先将它们清理掉。

陷入了被包围的状态！



▲和黄速龙王一样，黄速龙也有着敏捷的行动和能麻痹目标的牙齿，





使用锐利的牙齿朝目标咬来，和一般的噬咬不同，中了这招的猎人有一定几率陷入麻痹状态，所以狩猎时最好不要站在它的正面。



噬咬

张开大嘴朝目标疯狂地咬来，同样也是其针对正面的攻击，所以只要往它两边回避就能找到反击的机会。

飞跃攻击

针对爬墙中的猎人展开的跳跃攻击，其令人惊讶的跳跃力能够到意想不到的高度，所以在爬墙时一定要小心这招。

尖头冠的粉红色好吃鬼

桃毛兽是一种长着粉红色毛的小型怪物，负责统领着桃毛兽群的是桃毛兽王，它有着像帽子一样的尖头冠，并且因为非常贪吃，尾巴上还经常卷着蘑菇，它的攻击方法也多和“吃”有关。

牙兽种

桃毛兽王



狡猾且狂暴的牙兽种

▲桃毛兽王看上去有点滑稽的样子，但其实是一种非常凶暴的怪物，可不能小看了它。



集体行动的桃毛兽

▲作为跟班的桃毛兽虽然体型较小，但一旦聚集起来也是非常麻烦的。

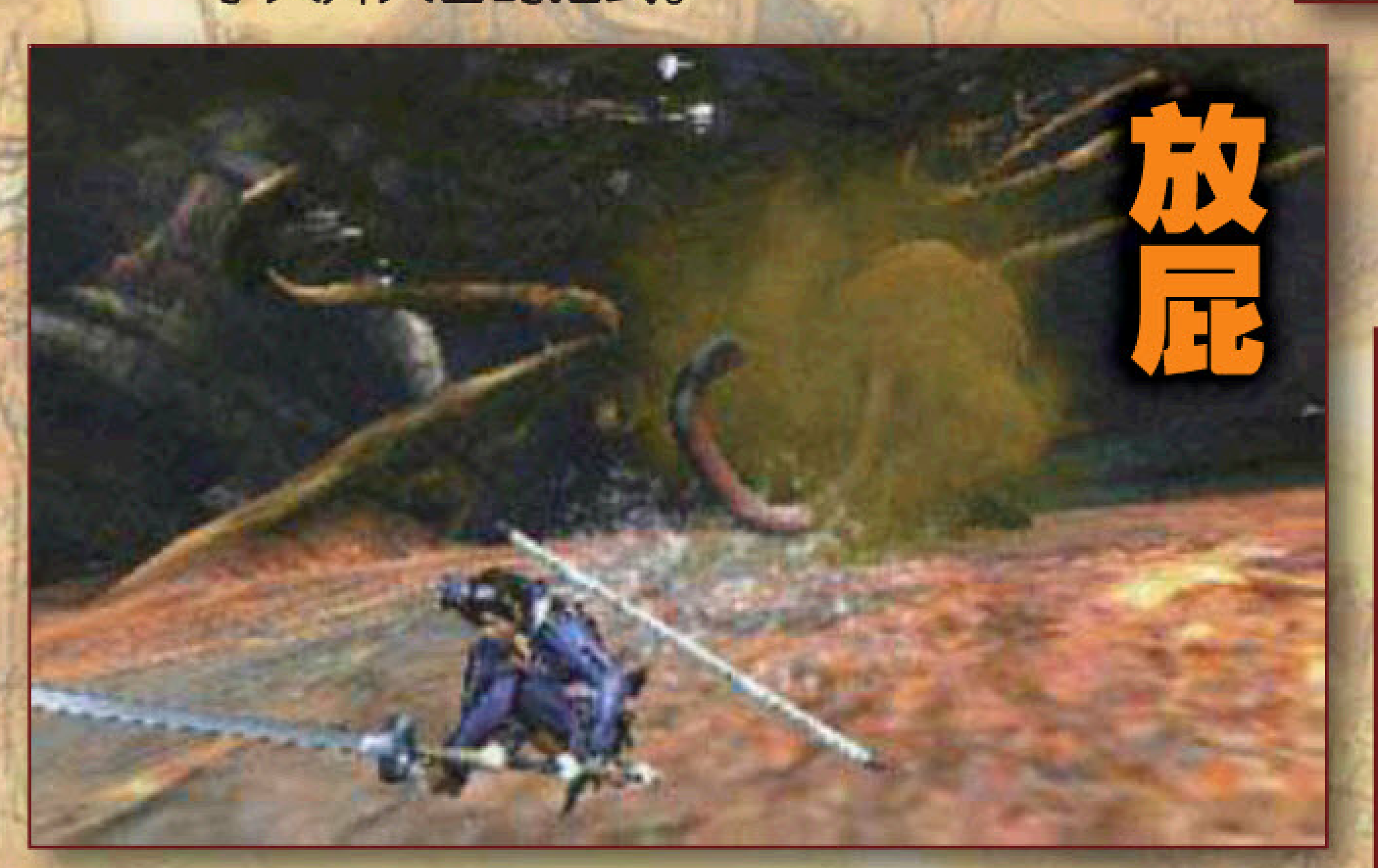


跳跃压杀

跳起来后用身体朝目标压过去，属于大开大合的招式。

吃蘑菇

战斗中如果桃毛兽王肚子饿了的话就会吃尾巴上卷着的蘑菇来回复体力，对于猎人来说这可是一个很好的攻击机会。



放屁

用屁股对着猎人放屁，它的屁有恶臭效果，中了的话会陷入不能使用食用类道具的异常状态。



鼓起肚子

用后脚直立起来后鼓起肚子的招式，这时它腹部的肉质会硬化，一般的攻击都很难砍得动，最好绕到它侧面或背后进行攻击。

有着各种效果的吐息攻击

桃毛兽王的吐息有着各种各样的种类，现在能确认的有恶臭以及毒两种。在过去的作品中，桃毛兽王的吐息会根据吃下去的蘑菇种类而变化，不知道本作中有没保留。



▶桃毛兽王的口臭和它放出的屁一样有着恶臭效果。

▲紫色的就是毒效果的吐息，为了应付这些异常状态一定要带足回复道具。



相关报道：Vol.197 P78		PSP
RPG	角色扮演・迷宫探索	
七龙战记2020-Ⅱ		
セブンスドラゴン2020-Ⅱ		
SEGA	日版	预定2013年4月18日
1人	6279日元	对应周边未定

以 2021 年的东京为舞台，描写人类与龙族战斗的本作继续放出新情报。玩家的角色编辑追加了新外貌“露雪”族，一作一会的初音未来再以新造型示人，而主人公所属的丛云机关还公布了一名指挥官级的重要角色，值得关注的消息不少。

来自异世界的使者 全新种族露雪

丰富的自定义角色是该系列的一贯特色，玩家可自由设定角色的外貌、职业和语音，组成三人小队在迷宫中冒险。当剧情发展到一定程度，就可以为角色更换为露雪族的外貌。该种族的男性皮肤黝黑，长有一对精灵式的耳朵，女性则肌肤白皙，头顶生着一双可爱的兽耳。他们居住在西方的大陆上，性格多勇猛果敢。

▼身体内隐藏了S级战斗能力，似人非人的露雪族为“人外癖”的玩家提供了更多选择。

种族选择不仅限人类，露雪族也会为了保护家园而与龙族勇敢对峙。

掌握故事关键的谜之种族参战



六本木大楼化为迷宫



迷宫『六本木腐食大瀑布』

东京遭到龙族入侵的同时，带来灭亡的不祥之花芙洛瓦罗也盛开在东京各地，让这些著名的街道或建筑化为危险的迷宫，由六本木大楼变化的腐食大瀑布即为其中一例。该迷宫拥有壮大的外观和危险的内部构造，不乏横行的怪物，向玩家发出无言的挑战书。

这只金壳的大螃蟹似乎是关底BOSS

集结战斗人员的丛云本部

▲本部里可进行角色编辑和小队编成，这次的本部会被安置在东京的什么位置呢？

艾美尔 率领丛云的娇小『巨人』

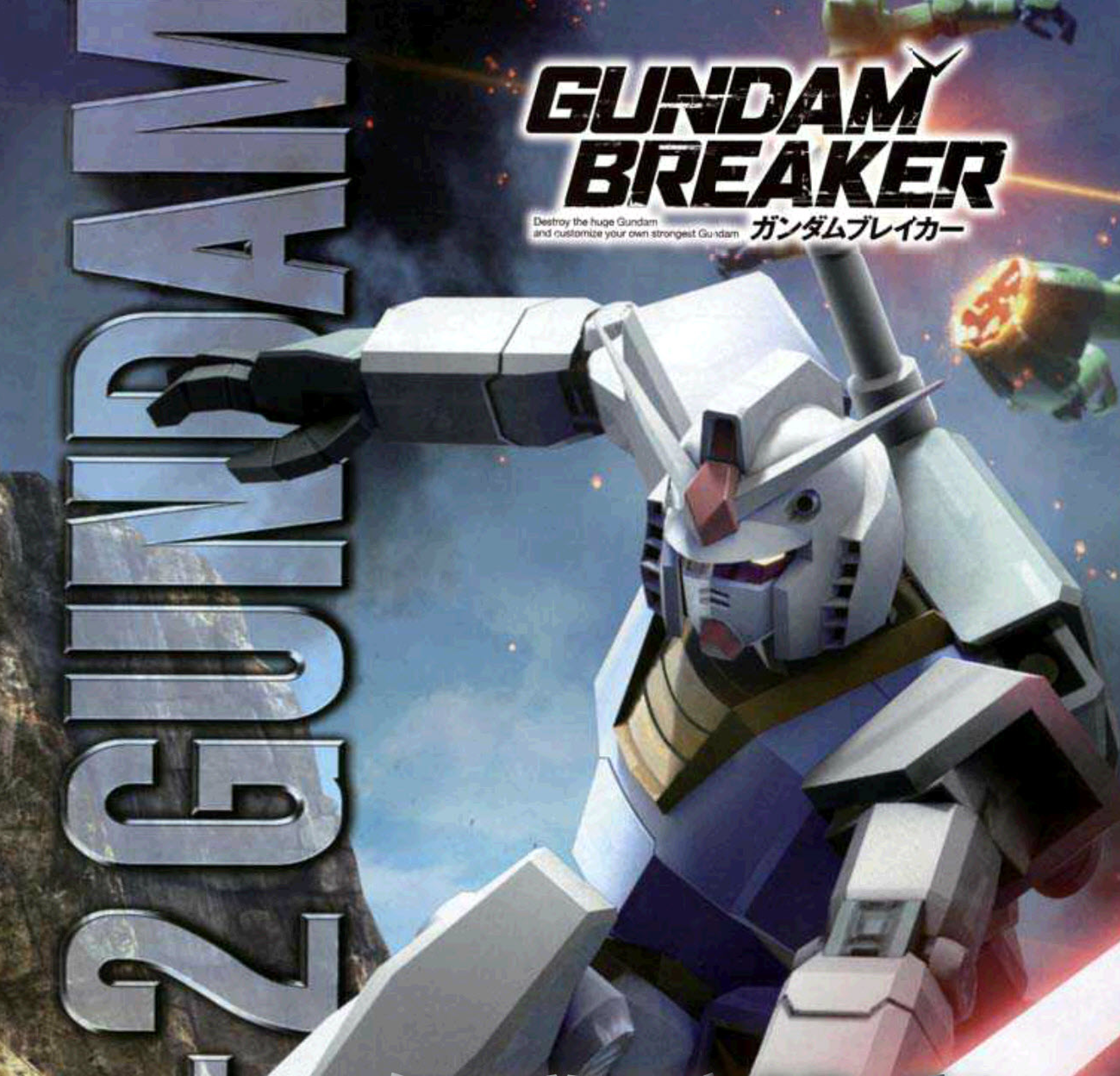
从全国各地选拔出优秀人才，集中应对国内的一切事态——这就是日本政府的特殊机关“丛云”，其领导者艾美尔竟然是个外表幼小的少女。人不可貌相，艾美尔曾经担任美国大总统的辅佐官，她领导下的丛云有着极强的战斗力和执行力。与外表形成反差的是她的命令式口吻，严格执行军令的同时也对属下极为关照，是个深不可测的人物。

初音未来TYPE2021 降临战场的歌姬

前作中登场的“谜之歌姬”在获得了新的命名和装束后再次登陆新作，主题歌《HeavenZ-ArmZ》由sasakure.UK谱写，演唱者即是这名义上的“初音未来TYPE2021”。（声线与普通初音自然没有分别。）游戏中满足一定条件后可解禁“歌姬模式”，自由更换游戏的BGM。

歌声响彻疮痍满目的东京！

◀▲演唱主题歌的初音同样在游戏中登场，活跃在视频网站上的10名作曲家将为歌姬模式谱写原创曲目。



钢普拉屹立于战场之上！

ACT	动作・机器人	PSV
高达破坏者		
ガンダムブレイカ－		
NBGI	日版	2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

经过了《高达SEED 激战宿命》之后，PSV又迎来了一款新的高达题材游戏，不过本作登场的机体并不是作为机器人的高达，而是被称为“钢普拉”的高达模型，究竟这些模型和高达有着什么不同呢？下面就来看一下吧。

文 乌冬 美编 sienna



◄▲哪里都可以成为钢普拉的战场，从开发画面中我们可以看到赌桌以及展示着1：1高达的台场。

出击 破坏、

下面将对登场的MS和游戏的流程进行介绍。本作的流程推进方式为任务制，当完成了若干个任务后，流程就会推进，并且任务中打倒敌机能获得MS零件，从而用来强化自己的机体。

1/144
RX-78-2
高达





出击



▲出击准备在停放着机体的格纳库进行，同时任务也是在这里选择。



▲任务的舞台包括了原作的战场以及游戏原创的战场。

1/144
ZGMF-X20A
强袭自由高达

1/144
GN-0000
00高达



收集





收集！！

破坏

将不断逼近的敌人击坠

▲▼任务开始后，玩家需要控制自己的机体不断击破敌机，以完成任务的目标。

破坏敌机收集零件

▲敌机被击破后有可能掉落零件，击破的敌机越多入手零件的可能性就越大。

1/144 MS-06扎古Ⅱ

完成任务后获得零件



▲完成任务后，在结算画面可以看到入手的零件，不要的零件可以卖掉换成金钱。

1/144 MSN-04 沙扎比

1/144 MSN-065 新安洲



将收集来的零件用于改装！

通过将完成任务收集来的零件进行组合，可以制作出只属于自己的MS，可改装的部分包括了头部、身体、手臂、脚部等，是注重外表也好还是注重实力也好，怎么组合全凭个人喜好。



首先做出高达、然后再……



HEAD……头部
BODY……身体
ARMS……手部
LEGS……脚部
BACKPACK……背部装备
SHIELD……盾牌
WEAPON……接近武器
WEAPON……射击武器
OPTION……设置
EX-ACT……？？？
MODULES……？？？





颜色也可改变!?

◀▲以高达为基础进行改装，头部以外换成别的MS的零件，这样就完成如右图的机体了。

用各种各样的MS零件进行改装



做出只属于自己的MS吧！





BREAKER
最强的
高达由我
创造
HEAD……高达
BODY……新安洲
ARMS……强袭自由高达
LEGS……新安洲
BACKPACK……高达Mk-Ⅱ



A・AVG	动作冒险	3DS
路易的鬼屋2		
ルイージマンション2		
Nintendo	日版	预定2013年3月20日
1人	4800日元	对应周边未定

文 胧月
美编 Juxi

超级明星马里奥的弟弟路易一直生活在哥哥耀眼光芒所形成的阴影下，自留地甚少的他一直扮演着“配角”、“DLC”等龙套角色。“《路易的鬼屋》系列”则是路易少见的大放异彩之作，这位瘦削的绿帽先生挺直哆嗦着的腰板，战战兢兢地再战鬼屋中的幽灵！在气氛诡怖的公馆中，究竟有什么可怕的机关和怪物等着路易，路易又要如何保护自己？且看本辑“前线”的丰富情报。

如何应对幽灵们的阴险机关？

◀▲手持关键道具“吸灵器”，探索鬼屋的犄角旮旯，小心随时袭来的幽灵！



路易

剧情

1 这是幽灵们和睦居住的幽灵溪谷，溪谷的上空时常高悬着一弯黑色的月亮。


幽灵王
2
一个圆形的黑色影子悄悄靠近黑月，是幽灵王！它用自己的力量破坏了黑月。
害羞小幽灵们的首领，企图向路易和哎哟喂博士报一箭之仇。
3
黑月碎裂后，幽灵溪谷便被笼罩在不祥的迷雾中。
4
不知为何，原本与博士交好的幽灵们全部性格豹变，对博士怒目相向。
哎哟喂博士
有些脱线的幽灵学权威，发明出各种各样的神奇道具向路易提供支援。
5
陷入穷地的博士立即看上了呼呼大睡的路易。
6
就这样，路易肩负着回收黑暗之月的碎片和调查幽灵溪谷的工作，前往幽灵横行的鬼屋……
とにかく、ダークムーンをもとにもどす
まではキミも家には帰れないぞい・・・。

使用可靠的道具解开谜题！

吸灵器是路易闯荡鬼屋时的心灵支柱，吸入幽灵是它的基本功能，不仅如此，对着墙壁或天花板按下按钮，还有可能吸到藏在暗处的有用道具、解开关键性的谜题。吸灵器上装配着闪光灯，它也能在各种情况下派上用场。





由哎哟喂博士发明的神奇道具，看起来像是个吸尘器，但实际却能将幽灵甚至一切物体都吸入并吐出的超级大胃王。

如何应对幽灵们的阴险机关？

◀▲吸灵器能帮助路易获取远处的道具，卷起铺设的地毯，真是叫人惊叹不已的大功率。

▶对着屋顶的吊扇使用，扇叶开始转动，会不会掉下一些好东西来呢？



也可以像这样把东西吸附在吸入口上

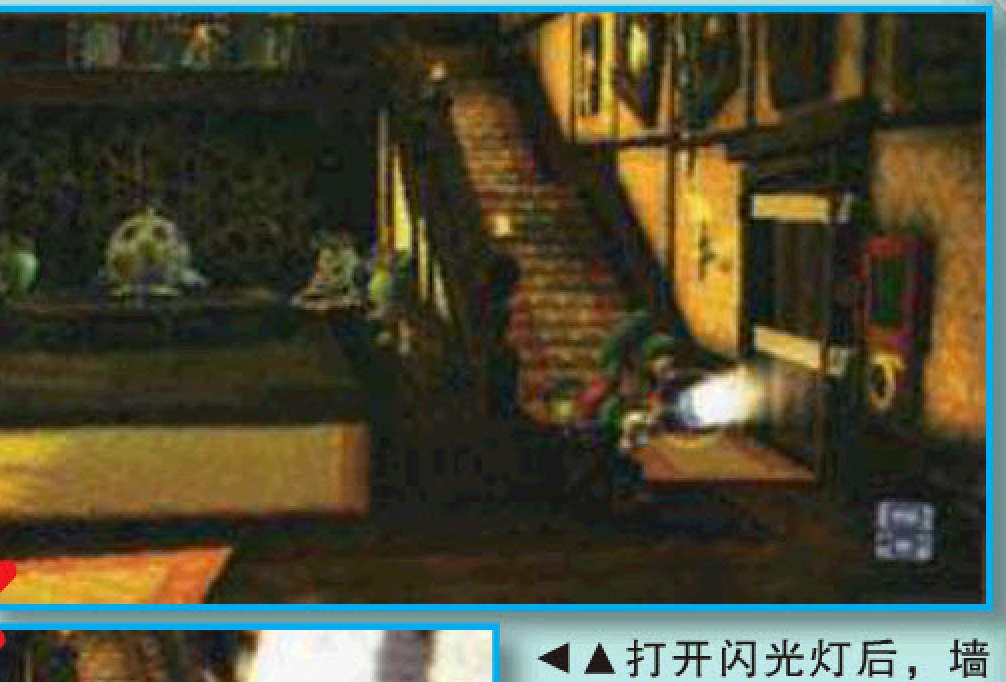
喷吐出来并撞击目标吧！

◀吸灵器能够吸住道具，带往其他地方。另外还可以将其以很高的动能喷吐出去。

令幽灵震惊的发光力



吸灵器的隐藏功能，不仅能在战斗中闪瞎幽灵的狗眼，探索阴暗的角落时也能起到照明作用。



◀▲打开闪光灯后，墙壁上的不明装置竟然出现反应！加亮灯光之后，熄灭的指示灯居然亮了起来！



明亮的光芒甚至让植物能产生错觉

[redacted]光灯，花蕾会误认为白昼降临地绽放开来，没准花瓣里也藏着好东西。

幽灵们也不会束手就范！

先用闪关灯惊吓幽灵，再将其吸入——这是路易用吸灵器与幽灵们战斗的基本流程。不过幽灵也不是什么善茬，它们也会还击路易。

◀幽灵抄起厨房里的擀面杖，向着路易劈头就打。

◀瑟缩在房间的一角向路易投掷道具，真是个卑鄙的家伙啊。

从远处发动的突然袭击

幽灵

潜伏在鬼屋中，妨碍路易的冒险。不同外形的幽灵在行动模式上也会迥然不同。

小心身后！

▲幽灵集团悄悄从背后靠近路易，路易能抵挡住这么多的敌人吗？

GOD EATER® 2

ゴッドイーター2

虽然《噬神者2》的发售时间还没有确定，但是制作人在最近的采访中表示不会跳票，粉丝们可以再多等待一下，这一次的前线为大家介绍全新的武器喷射锤以及全新的角色“神机兵”。

文 半夏　美编 澄香

相关报道：Vol.167 P105 Vol.175 P31 Vol.198 P48		PSP/PSV
ACT	动作・狩猎	
噬神者2		
God Eater2		
NBGI	日版	预定2013年内
1～4人	售价未定	对应周边未定

令人震惊的全新武器和新要素！

在有着重量感的锤子上加入了喷射器之后的产生的高速钝器，具备这一奇特特性的正是全新的武器——喷射锤。

喷射锤详细情报解明！

喷射锤是在和荒神近距离战斗时能发挥威力的神机部件。这次为大家介绍其丰富攻击动作中的四种基础攻击以及利用喷射器之后的三种特殊技，另外还有进化之后的必杀技，请一起来看一下它那爽快的攻击吧！



▲从上到下挥舞，在空中进行叩击之后可以和地面攻击形成连击。

◀主要的攻击方式是地面的水平攻击，既能从左侧也能从右侧攻击。

▶在空中横向挥舞，能够攻击到比较高大的荒神头部。

用超速的打击进行攻击！

◀从下往上的挑击，对于位置很低的对手来说威力巨大。

同时按下R键和□键就能启动

按下□键



▲按下□键就能使出高速的打击，在耐力用完之前可以无限连打，也能接喷射突袭和喷射冲击形成连击。

按下△键



▲按下△键就能用高速突进进行叩击，不只能进行强袭，还能和喷射冲刺连携回避敌人的反击。



▲在喷射冲刺和喷射突袭的动作中同时按下R键和□键就能使出高威力的攻击——喷射冲击。攻击动作稍稍有些长，因此十分重视使用时机。

进化之后超豪华的必杀技

只用一个按键就能使出的通常攻击和进行蓄力才能使出的特殊攻击都能随着玩家的战斗进化成必杀技，这是本作的基本系统。喷射锤自然也有各种各样的必杀技，喷射锤并不仅仅拥有攻击力强化的技能，还能改变攻击方向，了解技能特性，随机应变地使用，就能使战斗向有利方向发展。



▲连击的最后一击变成锤子向上挑起的跳跃攻击。



▲强化的喷射突袭，即使受到攻击也不容易硬直。



▲强化的空中攻击，叩击之后冲击力仿佛像喷泉一样涌出。

部分武器的设定

这里为大家展示一部分喷射锤的设计，喷射锤是本作全新登场的武器，和之前的锤子的固有动作完全不同，巨大的锤头是有特殊功能的喷射器，为突出这一功能设计方面也有所创新，另外也有使用荒神素材制作的喷射锤，也许会有什么特殊的技能也说不定。



弗莱娅支援类型

弗莱娅旗下所属的特殊部队布拉德支援类型，变形之后背面的大型喷射器会飞出之后组合起来。



近代兵器类型

模仿前作中的锤子造型，也许不只是外观，还拥有像前作那样阻止敌人前进的技能？



金刚类型

外形酷似荒神金刚的喷射锤，巨大的球状喷射器是其最大的特征。

贪吃的噬神者和人类全新的战斗力！

神机兵作为主人公所属的特殊部队布兰德的一员，能够成为和玩家一起战斗的伙伴！目前这种对荒神专用人形兵器的存在还有许多谜团没有解明。下面还将为大家介绍全新的角色。

▲看上去体型十分娇小，而实际上却有着超强怪力。

使用喷射锤的新角色娜娜

这一次为大家介绍使用喷射锤的新角色是一个可爱的女孩子娜娜，可以轻松举起看上去非常重的锤子，毫不费力地挥舞。作为布拉德一员的娜娜性格非常开朗，是个可爱的贪吃鬼。如果自己的吃的不见了的话就会暴走，食物对她来说非常重要。



▲用温柔的表情注视前方的娜娜，漫不经心的性格，在充满激烈战斗的世界中，意外地是个很治愈的角色哦。

布兰德的队员，和主人公同期入队，年龄是17岁，天然可爱的贪吃鬼，是个孤儿，幼年的事情完全都不记得。

『发生紧急事件……我的杂煮不见了啊！』

娜娜

本名：香月娜娜

声优：加藤英美里

对荒神专用人形兵器——神机兵

体型是人类的N倍，手举巨大的剑刃，这就是对荒神专用人形兵器神机兵，能够从背后的标志推测出它们都是由芬里尔制造的，但具体还是未知。或许神机兵会成为敌人的伙伴？

神机兵（轻装备）

▲武器可以从近距离型变化为枪型的远距离型。

近距离型变形为远距离型

◀挥舞着重量级的巨刃，神机兵能否成为人类的强力武器呢？

神机兵（重装备）

极东支部的外围战场

本作全新追加的地图“创痕的防壁”，在噬神者和一般居民居住的极东支部外围，是人类的防御线。防壁外围已经被荒神侵占，十分危险。

▶防壁内侧是极东支部的内部，深处有芬里尔极东支部的中央设施，在外围是居住区，有许多居民住宅。

决不允许突破的防御线

迫近的荒神！在据点面前的战场？

◀只要一踏出大门就是战场，如果噬神者们失败的话，人类就会灭亡。

防壁对面有危险！

▲▶从出击大门看到的景象——一片废墟，为了除掉装甲壁不能击退的荒神，噬神者们开始了战斗。

已经废弃的旧前线基地仍然存在

▲过去曾经建立起来的和荒神战斗的设施已经被大火烧毁，如今只剩一片废墟。





相关报道：Vol.197 P63		3DS
S·RPG	战略角色扮演	
超级机器人大战 UX		
スーパーロボット大战 UX		
NBGI	日版	预定2013年3月14日
1人	7140日元	对应周边未定



当这辑《掌机王SP》上市的时候，本作还有半个月的时间就发售了，相信各位“机战饭”都迫不及待了吧。这次的前线主要带来的是原创机体和系统方面的情报，另外还有更多机体的战斗动画截图。

原创机体与系统公开！

原创角色&机体

主人公 阿涅斯·贝尔久（声优：铃木千寻）

人设：Chiyoko

隶属于地球联邦军北美方面军机动审查大队的机师，19岁，军阶为少尉。性格认真耿直、沉着稳重，在关乎于人命的场合能展现出出众的行动力。由于孤身一人身处异乡，在设施里长大的他比谁都更懂得人命的重要，为了贯彻这种信念，无论多么强大的对手他都会坦然面对。

主角机 莱奥特B

机设：露木笃史

处于最终测试阶段的地球军次世代机体“莱奥特”装备了近战用部件的状态，B是Butler（管家）形态的意思。搭载了被称为“阳子发电机”新型动力引擎，有着其他机动兵器所不能比拟的安定性和高动力输出。

武器：试作型プロトン・セイバー

「怖れずに飛び込むんだ…！」

「いくぞっ！」

「とあっ！」

◀两把光剑将敌机斩裂。

女主角 咲夜·库鲁伽（声优：小林爱）

人设：Chiyoko

非法佣兵组织UX所属的佣兵，18岁。驾驶战斗轰炸机莱拉斯与父亲理查德一起驰骋于战场。任务中绝不夹带个人感情，是经常保持着佣兵所应有的紧张感的专家中的专家，相反不善于和战斗无关的感情表达，在伪装成一般人的潜入任务中经常会感到困惑。

莱拉斯

UX的专属支援机，以和奥尔菲斯同时运用为概念设计，搭载和奥尔菲斯一样的动力引擎。虽然是支援机，但由于其性能出众，作为战斗轰炸机的运用也是有过之而无不及的。











▲虽然是支援机，莱拉斯的火力也毫不逊色。

老练的佣兵 理查德·库鲁伽（声优：小杉十郎太）

人设：Chiyoko

非法佣兵组织UX的指挥官，驾驶谜之机动兵器奥尔菲斯暗地里处理国家法出面解决的事件，是一名非常老练的佣兵。自称是“草包”，并且经常成无赖的样子，不过只要是关乎到性命和信念的工作，即使报酬是一碗汤会接受。本人经常说“虽然我并不想装什么正义的伙伴，但也不会默默看弱者流泪而置若罔闻”。

奥尔菲斯

作为UX代表机体的机动兵器，出处不明。搭载了和阳子引擎同类型动力系统，不过奥尔菲斯的操作难度要高出很多。另外，奥尔菲斯和莱斯有着破坏力拔群的连携攻击，需要两机的引擎一起达到临界点，对于纵者的技术有着非常高的要求。

武器：ラスト・テスタメント

机设：寺岛慎也





▲用手刀将对手的机体贯穿。

搭档战斗系统

搭档单位

搭档战斗系统是可以让两架机体以一个PU（Partner Unit，搭档单位）进行行动的系统。PU中的两架机被分为主机体和副机体，各有着不同的司职。攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是PU的话，还可在“主机体集中”、“副机体集中”、“个别攻击”三种不同的攻击方式中选择其一。以上的追加攻击只要满足弹数、EN和射程条件就能进行，不需要特殊技能。

防御的情况下，当敌机对我方PU的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能），而如果是受到能同时攻击主机体和副机体的个别攻击时则无法进行援护防御。被攻击后的反击根据敌方的攻击方法而定，如果是受到集中攻击则对敌方主机体集中反击，受到个别攻击则个别反击。

▶在整备画面可以事先设定好PU出击。





▲出击后也可以对PU进行编成。



▲有援护防御技能PU内的两架机体就能互相进行援护防御。



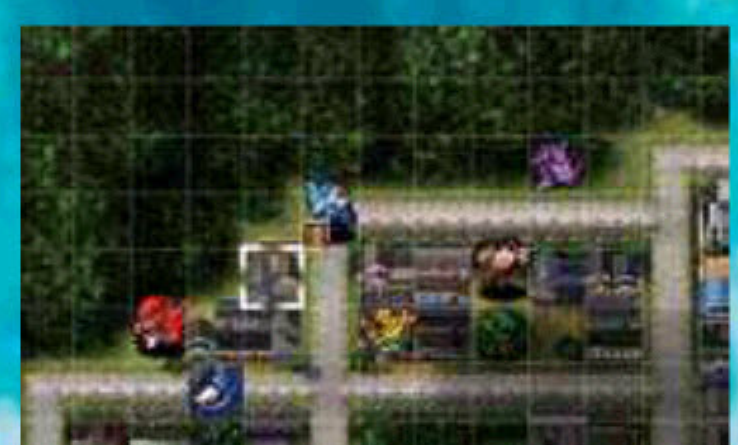


◀▲▼三种攻击方法各有各的特点，可根据需要选择。

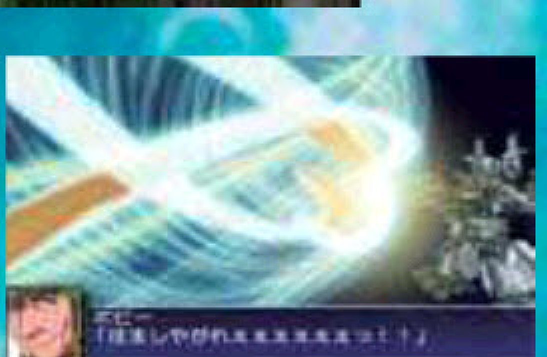


个体单位

没有编成PU的单独机体被称为SU（Single Unit，个体单位）。SU的情况下，当和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，能享受到PU的副机体一样的效果。并且SU也有SU的好处，像是满足了特定条件情况下，在击坠一架敌机后能进行再次行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击PU两架机体的“全体攻击”，所以应根据战况来区分使用SU和PU。



▲击坠敌机后图标显示“连”字的SU就表示可进行连续行动







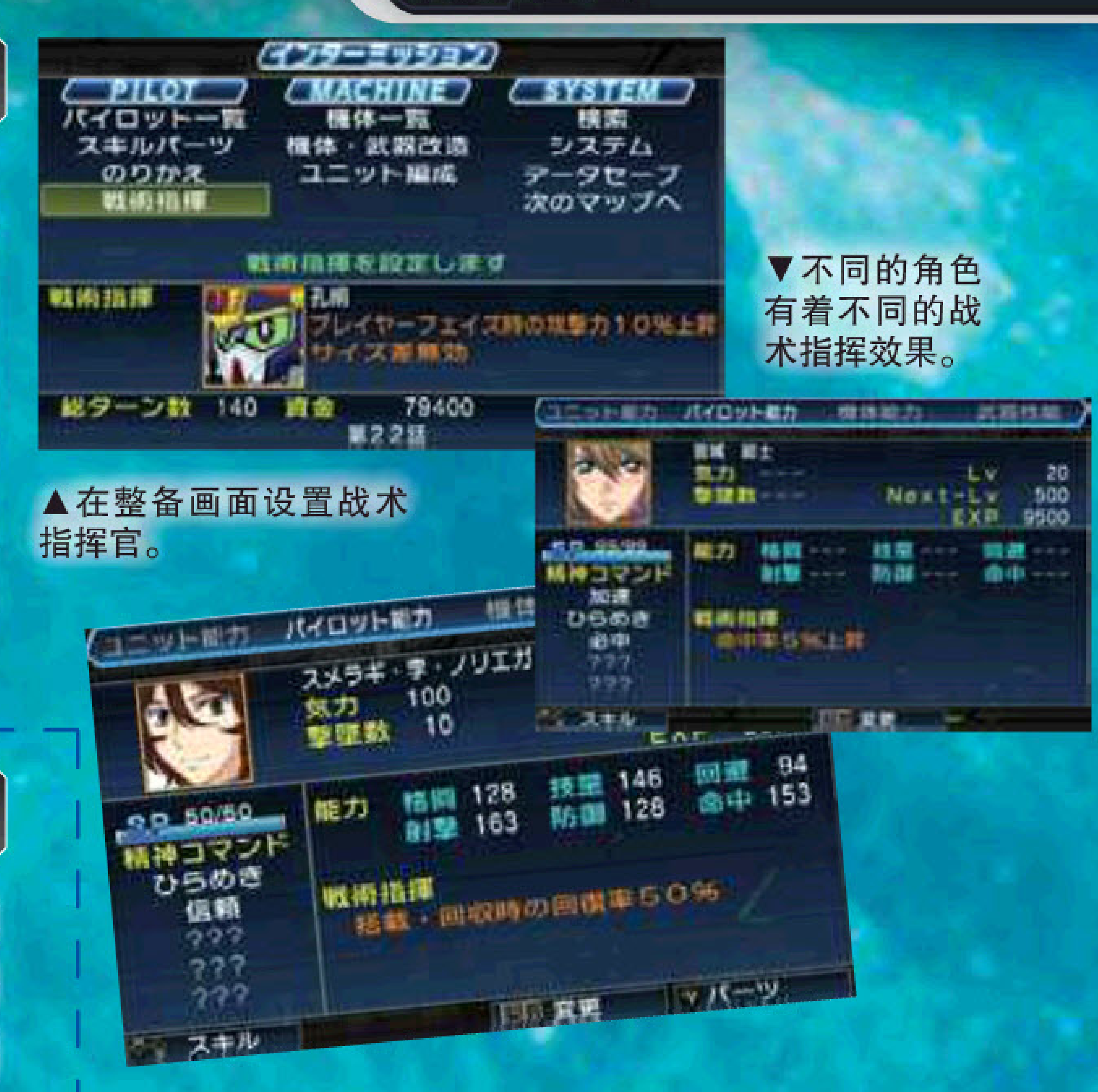
◀▲▶同时攻击两架机体的全体攻击。





战术指挥

本作中角色的能力界面都新增了战术指挥一栏，里面有着各种各样的效果，具体根据角色而异。在整备界面时将该名角色设为战术指挥官的话，就能让效果生效。效果基本对我方全员都有效，玩家可根据自己的玩法设定合适的战术指挥官。并且根据流程的推进，战术指挥效果的等级也会得到增加。



▲在整备画面设置战术指挥官。

▼不同的角色有着不同的战术指挥效果。

特殊行动指令

特定的单位有着能在战斗中对周围单位赋予特殊效果的“特殊行动指令”，多加活用的话无疑会让战斗对我方更加有利，下面就来看看四种已知的特殊行动指令。

00高达

指令名：トランザムバースト

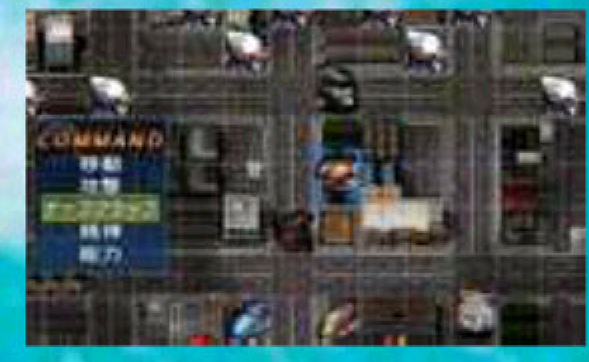
1回合里范围内的敌方机师能力下降20，我方机师能力上升20。



迪西布

指令名：ナーブクラック

1回合里范围内的敌方机师能力下降15，我方机师能力上升15。



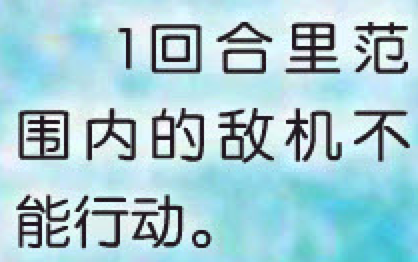




斩魔大圣

指令名：アトラック＝ナチャ

1回合里范围内的敌机不能行动。





RVF-25

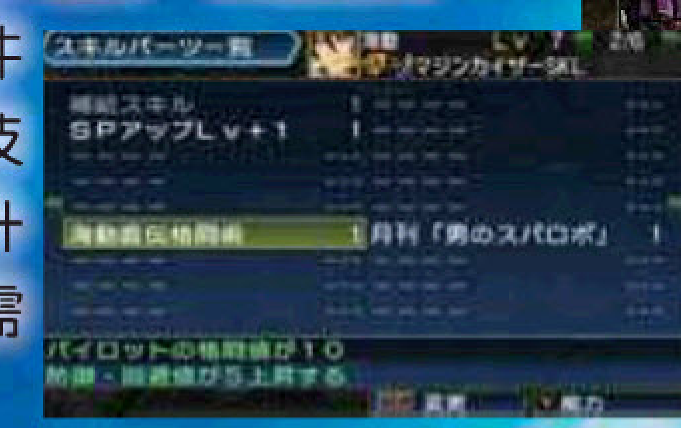
指令名：复合センサー

1回合里范围内的敌机命中率和回避率下降30%。



技能部件

过关后击倒特定的强敌就能入手名为“技能部件”的消耗型道具，使用这些技能部件的话就能对机师进行强化。每种技能部件都有着不同的效果，如提升能力或是习得技能，玩家可根据需要使用。



▲击坠敌机获得技能部件。

◀对机师使用技能部件。

新战斗画面

机动战士高达 SEED DESTINY

强袭自由高达

机师：基拉·大和

武器：ビームサーベル















机神咆哮

斩魔大圣

机师：大十字九郎

武器：レムリア・インパクト











魔神凯撒 SKL

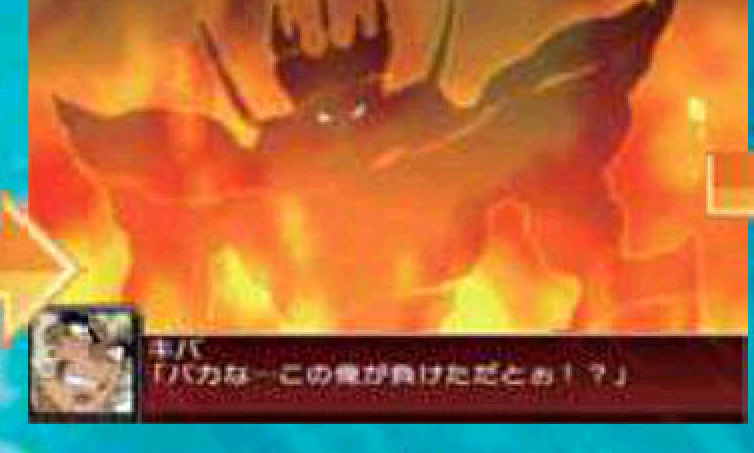
魔神凯撒SKL

机师：海动剑、真上辽

武器：牙斩刀








武装机甲（原作漫画版）

莱恩巴雷尔

机师：早濑浩一

武器：压缩传送フィールド

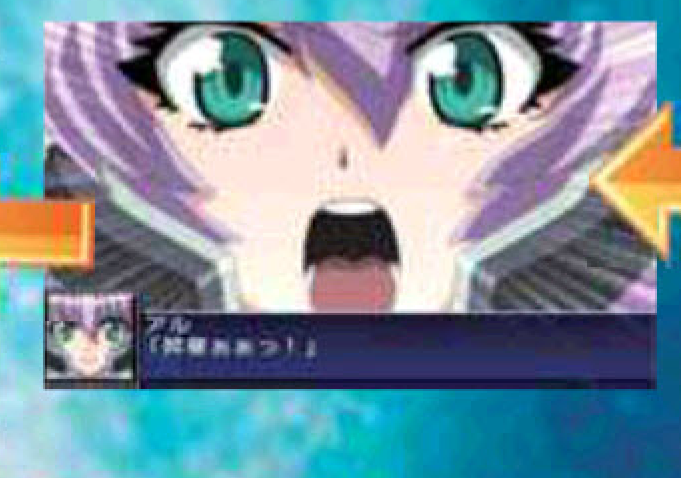













最新情報

游戏的基本信息依然处于未定状态，尽管从官方给出的插图看应该是RPG没跑，但现在的厂商和作者都喜欢打脸，保险起见就不自作主张了。主人公景太与栖息在樱花新镇的妖怪们发生交流，是游戏剧情的骨架，期待厂商能在这个骨架上塑造出美丽的形体。这次的"前线"将进一步披露5个新妖怪，另外景太和妖怪"密告者"在森林里发现了奇怪的机械，这难道是通往什么异世界/迷宫的关键道具？

文 胧月　美编 Juxi

相关报道：Vol.195 P40		3DS
RPG	角色扮演	
妖怪手表		
妖怪ウォッチ		
Level-5	日版	发售日未定
人数未定	售价未定	对应周边未定





◀风和日丽的一天，为了捕捉昆虫的景太前往森林里的神社，该神社的位置大致在樱花新镇的中央。



专心寻找昆虫时，出现在景太面前的……

发现可疑的鸟居

▲出现在景太面前的是诡异的鸟居，但是一门心思扑在捉虫上的景太并未加留意，还是闷着头向里面走。

◀景太四处寻找可能有虫子栖息的树木，不知不觉就来到森林深处。

全新的妖怪们陆续登场

个性丰富、数量众多的妖怪是本作的魅力之一，它们有的会成为己方同伴，有的也会是景太冒险旅途上的绊脚石。这次新登场的妖怪共有5只，它们依旧是外形奇异的和式妖怪，它们的能力以及与主线故事的关联，实在很令人在意。

力饼

平时是皮肤光洁的可爱形象，一旦生气就会体型膨胀，从方块形状的身体内撑出男子的脸以及强壮的手臂，发挥惊人的腕力。

食忆帽

套到人类头上就能吃掉对方的记忆，虽然给人们带来不少麻烦，但也可以使人忘记不愉快的往事。





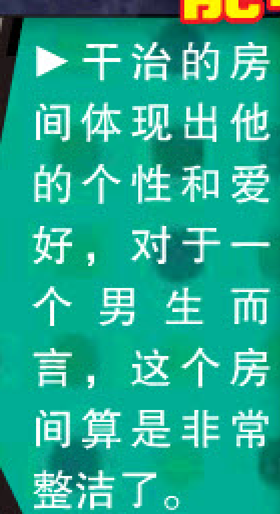
一层层套起来的不倒翁，核心的不倒翁只有米粒大小。

景太在居住的城镇里获得各类发现

能够探索班里同学的房间？



◀装饰非常女生气的可爱房间，待在这个房间里，景太的注意力可能更多地放在了妖怪以外的内容上……





▶干治的房间体现出他的个性和爱好，对于一个男生而言，这个房间算是非常整洁了。

听取妖怪们的烦恼

▲▼与镇子里遇到的妖怪们对话，有时可听取它们的烦恼事，帮助它们走出烦恼算是景太的使命。（怎么有《夏目友人帐》的既视感？）



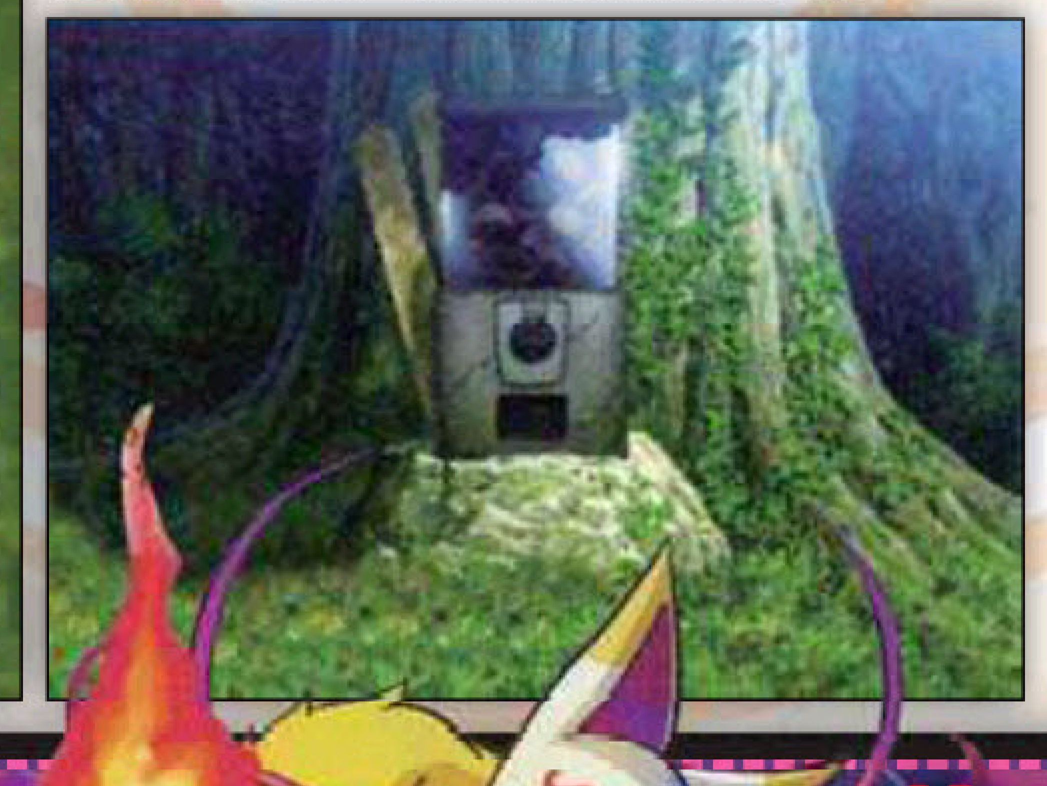
妖怪无处不在



◀洗碗台上、便利店桌角等意外的地方都能发现妖怪们的身影，这是景太一开始就能看到，还是要借助妖怪手表的力量呢？

不明的机械里会出现什么东西？

◀▼森林的深处有一尊石头质地的谜之机械，密告者也陪伴着景太，它会知道机械的秘密吗？



这个妖怪究竟是？



仄仄

能够酝酿出温馨的气氛，能够让发怒的人瞬间平复心情。



九尾

除了名字外一切消息都未公布的谜之妖怪，BOSS气质十足，火焰看起来是它的能力之一。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

继承英雄的血统与异形血战到底！



PSV **迷宫X血统 无限**

迷宮クロスブラッド インフィニティ

◆CyberFront◆RPG◆预定2013年4月25日◆日版

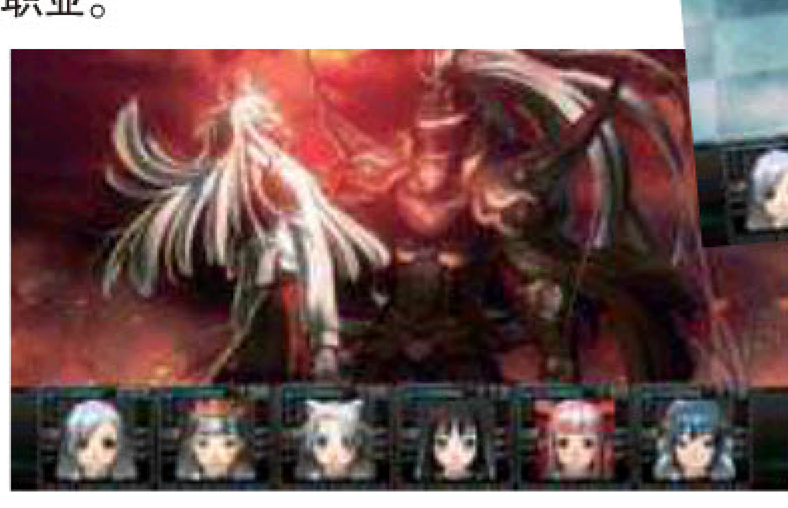
Experience公司制作的“《X世代》系列”是强调思考的3D迷宫类RPG，而《迷宫X血统》则是继承了其世界观的独立作品。该公司在新年伊始刚刚为PSV玩家奉上了《恶魔之眼》，喜欢迷宫RPG的玩家不妨一起来关注一下这款作品。其实《迷宫X血统》先后于2010和2011年登陆过PC与X360平台，此次PSV版的《无限》是基于X360版《重装》的移植之作。故事发生在近未来的东京，大量的异形在此肆虐，政府为了歼灭异形成立了秘密部队X，而部队中的少男少女们，将凭借特殊的“血统代码”与敌人对抗到底。

相较于其他迷宫RPG，本作的职业以“血统代码”替代。游戏中共有23种传承自不同历史英雄的血统代码，每名角色可以设定两种，令血统的组合方式超过500种。英雄中包括能够使用各种武器展开攻击的源义经，擅长使用法术在后排作战的卑弥呼，攻防兼备、能够成为守护同伴盾牌的圣女贞德等等，英雄的形象插画也尽皆出自名家之手。PSV版追加了大量的事件，甚至还会有和同社游戏《圆桌的学徒》联动的剧情发生；NPC角色追加可爱的Q版造型；引入6种全新的道具；支持用触摸操作收集情报等等。最为吸引人的要数高难度的“无限模式”，该模式中玩家的队伍会从最大6人强制减少到5人，面对更为强大的敌人，需要深入了解系统、合理制定战术才能克敌制胜，当然挑战成功后得到的奖励道具也是其他模式下无法获得的。

（文：苍穹）

▲主血统和辅血统就相当于其他同类游戏的主、副职业。

▼《圆桌的学徒》中的角色也会客串登场。



▶在近未来的世界观下，游戏界面也更具科技感。

▲又有福利向的画面。（我为什么要说“又”？）

多名角色一同挑战凶恶的犯罪事件！



3DS 名侦探柯南 木偶交响曲

名探偵コナン マリオネット交响曲

◆NBGI/Spike Chunsoft◆AVG◆预定2013年4月25日◆日版

NBGI以《柯南》改编的文字推理游戏在掌机上推出不下10部作品，其3DS版最新作即将面世。开发交由首屈一指的文字冒险名门Spike Chunsoft后，也搭载了《428》和《街》的多视角切换系统，即体验同一时间下多名角色身处的环境，玩家可从江户川柯南、服部平次、毛利兰、灰原哀、少年侦探团、怪盗基德以及其他辅助角色的多种视点下切换，推进游戏的进行。

游戏的下屏由角色们的监视器屏幕组成，点击该角色的监视器即可选择游玩其故事。单名角色的剧情发展到一定程度会强制中止，进入Close the Door状态（类似《428》里的Keep Out），需要切换到其他角色，通过相互的支援行动解除关闭的门。对于发展过的剧情，玩家也可以任意跳转时间线，切换到任意时间段的任意角色，找到尚未发现的关键证据。

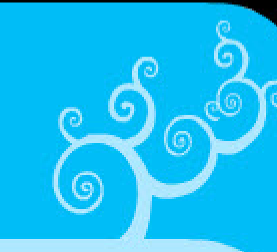


▶在小兰的帮助下成功解锁，注意下屏的各个监视器，显示雪花点的监视器为暂时无法选择的角色。



▶平次似乎陷入了麻烦，切换到柯南视角来解围吧。





（文：胧月）

边境的开拓仍未结束

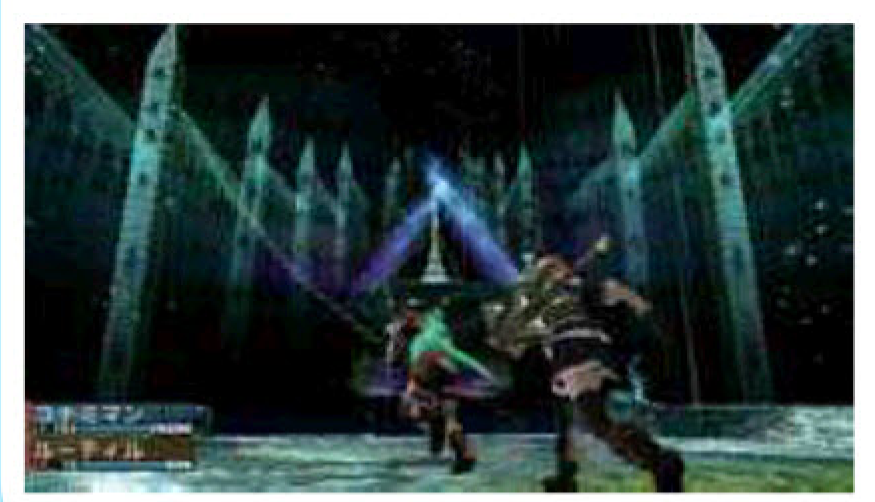
PSP 边境之门 加强版

FRONTIER GATE Boost+

◆Konami◆RPG◆预定2013年3月14日◆日版



2011年12月22日发售在PSP上的《边境之门》如今即将迎来加强版，新作在原始版本的基础上进行了追加改良。剧情方面，在原作通关过后的世界冒险中，追加了新的主线剧情，以及15名搭档的单独章节，从这里大家也许能够看到搭档们全新的一面。而在系统方面，战斗操作也进行了新的强化，在通关后的追加剧情中，满足一定的条件即可解放新的战斗系统“Boost Skill”。Boost Skill可通过消耗战斗后获得的BP习得，威力和辅助效果均远超过通常的技能。另外在追加剧情中，满足条件后还可以增加行动时所需消耗AP的最大上限，让战斗的节奏更加流畅。角色等级、武器等级和武器熟练度提升上限，新的迷宫和新的特级任务也在等待玩家前来挑战，当然也有新的武器和防具供玩家选用。最后要提的是，新作可以继承前作的存档，如果是前作已经通关的玩家，一开始就可以享受加强版所带来的全新乐趣！



▲在新的迷宫中进行闯荡。



▲拳套的全新Boost Skill。

（文：白菜）

哥特风格迷宫RPG再临!





3DS 冬宫哥特 3D混合版 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナ-ジュ ゴシック 3D REMIX ～ウルム・ザキ-ルと暗の仪式～

◆StarFish◆RPG◆预定2013年春◆日版

曾于去年5月24日在PSP平台发售的《冬宫哥特》即将移植到3DS平台，作为传统的迷宫探索型RPG，充满欧洲中世纪风格的场景和敌我形象是本作的特色。支持自由导入角色头像和全身像的系统依旧保留，玩家更可以直接利用3DS的摄像头拍摄照片用于游戏中。

相比PSP版，3DS移植版将追加更多全新的事件，部分迷宫的构造以及场景的明亮度做出了相应的调整，在迷宫探索中起到重要作用的炼金道具“天使的小窗”也会重新复出。道具图鉴和怪物图鉴的机能复活，共有约600种道具和超过400种怪物等待收集。玩家还可以自行登录快捷指令，大大提高战斗的节奏。此外，本作的可选种族从原版的8种扩充到了12种，4个新种族分别是重新启用的“半人魔”、“魔傀儡”以及在系列初次登场的“有翼人”、“巨人族”，配合原作的16种职业，进一步丰富了玩家们组队时的选择。

（文：苍穹）



▶移植到3DS后，下屏幕理所当然地用来显示迷宫地图，非常便利。



▶3DS版采纳了玩家的反馈意见，对游戏的平衡性做出了一定的调整。





游戏系统详情公开

PSP 境界线上的地平线 携带版

境界线上のホライゾン PORTABLE

◆角川Games◆RPG◆预定2013年3月28日◆日版

改编自川上稔的人气轻小说《境界线上的地平线》的同名游戏又有了新情报，这次为大家带来的是系统部分的介绍。

更换服装——玩家使用的角色约有11种服装，每种服装都对应一种职业，在更换了服装后除了会带来外观上的变化外，能力以及习得技能上也会有所不同；队伍编成——派遣出去执行任务的队伍由3名玩家角色和1名帮手组成，帮手是影响队伍基础能力的重要角色，并且还能带来减少所受伤害和每回合回复HP等特殊效果；炼金合成——在教导院的炼金室里，可以用玉对装备进行炼金合成，炼金合成后的装备能得到数值提升或附加上属性等强化效果。（文：乌冬）





▲队伍的名字可自由设定。

▲炼金合成为装备附加上的效果最多能有4个。



▶除了11种服装外，还有泳装这种特殊服装。

他们会得到什么，又会失去什么？



PSP 叛乱 神秘游戏 第二舞台
リベリオンズ Secret Game 2nd Stage
◆Yeti◆AVG◆预定2013年3月28日◆日版

PC上同名游戏的移植作品，最大特点是不存在分支选项，玩家不用因选项带来的不同展开而烦恼，不过游戏设有多个剧本，部分剧本是平行展开的，各自有着完全不同的故事和结局。PSP版中的大量事件CG都经过重新绘制，并且重新灌录角色语音以及新主题曲，带给玩家全新的感受。

故事发生在被群山环绕、与外界几乎断绝联系的村落——阿尾嵯村。在一个布满腐朽建筑的废墟中聚集了14名年轻人，他们的脖子上分别安装了设置有炸弹的颈圈，各人手上都拿着一部PDA。此时他们毫无选择，被逼参加一场“游戏”——通过完成每个参加者的特定条件，才能在游戏中胜出。为了达成条件，参加者之间哪怕是互相残杀也是再正常不过的事情，因为如果不能完成条件，他们颈圈上的炸弹就会爆炸……玩家在游戏中扮演的正是参加者之一的藤田修平。 （文：酷洛洛）

▶为了胜出游戏，她们各自举起了武器。

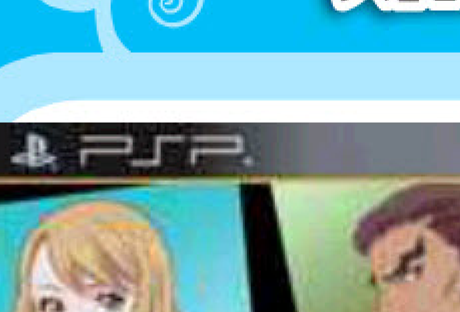


▲全新绘制的插图，素质更好。

▼大家最后能否获得救赎呢？

贴身追踪超级英雄的一天！







PSP 老虎和兔子 英雄之日
TIGER & BUNNY ～HERO'S DAY～
◆D3 Publisher◆AVG◆预定2013年3月20日◆日版

《老虎和兔子》是由桂正和负责原案设计的动画作品，故事的舞台设定在一个虚拟的都市，在那里具有特殊能力的人被称为“NEXT”，作为超级英雄这一职业守护着城市。本作的剧情主要讲述了英雄们在录制节目后收到了一封神秘的请柬，从而卷入一系列的事件。

在游戏最初只能选择虎彻和巴纳比，随着游戏的进行各个英雄会逐渐解锁，能以不同的角色视角查看故事剧情。在进行游戏时会有各种选项，不同的选择将会影响最后的结局。除了普通的选项外，游戏中还会出现包括战斗在内的“斗争选择”。斗争选择出现后画面中会出现倒计时，必须在最短的时间内做出选择，如果选择错误就会减少体力槽，增加了游戏的紧迫感。游戏采用完全语音，收集部分可以查看到原作中角色介绍、名词解释等等详细资料，喜欢原作的粉丝不可错过。 （文：半夏）

▲我们熟悉的英雄虎叔依然是挑大梁的主角。



▲和不同的角色对话能够推进故事的前进。



▲限定时间的“斗争选择”，一不留神就会错过选择的最佳时机。



闪烁的火焰 描绘出新的轨迹

译 白菜 美编 咕噜

容易上手的游戏系统，唤醒感动的王道故事以及个性丰富的登场角色，“《轨迹》系列”作为 Falcom 的代表之作，一直受到日式 RPG FANS 的绝大支持。而发扬系列优点的最新作《闪之轨迹》于日前公布，预计于 2013 年内发售。本辑“走近业界”将刊登对 Falcom 社长近藤季洋的访谈，揭开本作的魅力。其多平台战略和系列最大的容量，会为大家带来怎样的冲击呢?

“《轨迹》系列”最新作

预计2013年 PS3与PSV双平台发售！

英雄传说 闪之轨迹

《闪之轨迹》指向何处？ Falcom社长访谈



日本Falcom社长

近藤季洋

《伊苏 塞尔塞塔的树海》中担当监督和剧本。《闪之轨迹》中担当制作人监修作品。

“《轨迹》系列”登陆高性能平台！

——请告诉大家“《轨迹》系列”最新作决定在PS3和PSV平台发售的理由。

近藤季洋（以下简称近藤）：以前开始就一直有很多想在家用机平台上耐心游玩“《轨迹》系列”的呼声，但同时仍旧也有想用掌机随时随地游玩的呼声，因此这是同时满足两边声音的做法。

——开发工作上有与PSP版不同的地方吗？

近藤：特别要说这次对画质表现进行了改良，以及对游戏系统进行了大幅变更，一定会做出与以往完全不同的成品。再加上最近公司的绘制软件和开发环境都进行了更新。至今为止我们用的都是同一套游戏引擎，而为了《闪之轨迹》，则从零开始重新制作了新的游戏引擎。大家由此应该也能看出我们到底有多么重视本作。这个计划从一开始就慎重地开展着，计划以《闪之轨迹》为契机，将“《轨迹》系列”搬上高出一个等级的平台。这在公司内部也是一个大计划，动用了全公司的人力来着手制作。

——开发作业方面顺利吗？

近藤：当初感觉时间还挺充足的，但转眼间就没啥时间了（笑）。虽然因为不适应软件和开发环境更新而造成过工作上的效率降低，但接下来即将进入制作的最终部分，相信能够成功绝地反攻。当然也遇到过不习惯的部分，但因为是着手制作全新的作品，所有员工都以比往常更新鲜的感觉和高扬的热情埋头于开发工作中。

“在新引擎上举

——正因为 PS3 和 PSV 平台才能实现的部分，具体是指什么部分呢？

近藤：详细情况恕我无法透露，但最重要的一点是画面上的表现。与以往的“《轨迹》系列”可谓截然不同。

——PS3 版和 PSV 版有没有什么区别呢？

近藤：由于预计导入存档共通系统，让玩家可以在家里玩 PS3 版，在外面玩 PSV 版。因此在游戏内容上基本不会有差异。

——在新的平台上开发游戏，有没有什么部分是经过重新考量的呢？

近藤：因为这是一个长期延续下来的系列，我们认为系列的玩家群说不定已经固定化了。而喜欢 RPG 的玩家中，肯定还有不少人没有接触过“《轨迹》系列”。为了将本作打造成足以吸引新玩家的 RPG，我们认为应该提高游戏本身的商品价值。因此在《闪之轨迹》的方向性方面，我们想要将其制作成历来的 FANS 能够享受其核心部分，而新接触的玩家也能轻松上手的作品。一直以来这都是“《伊苏》系列”的基本概念，这次则让《闪之轨迹》也沿着这个方向进发。

概要等同于轻小说 4 本

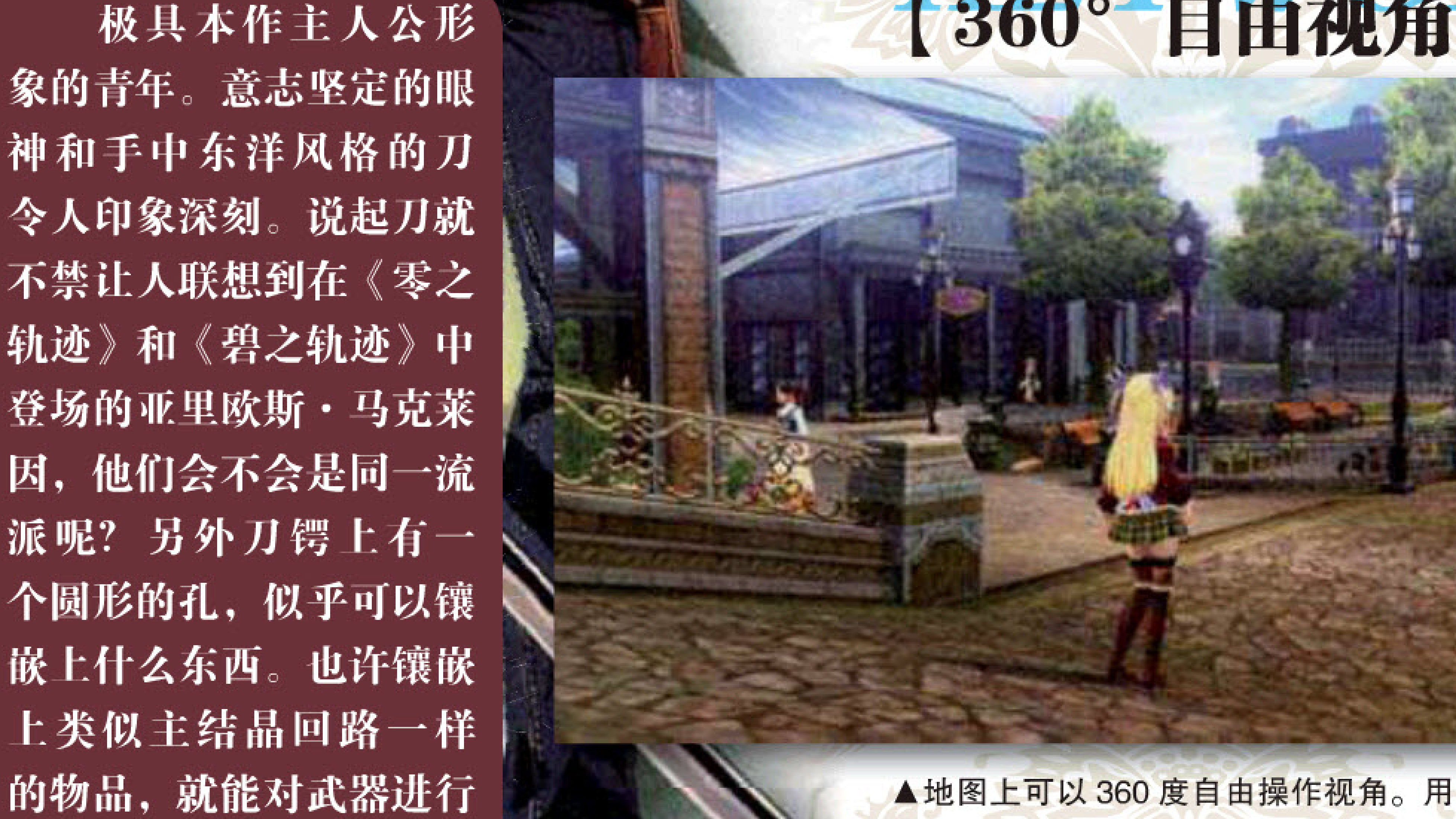
——标题中的“闪”有着怎样的意义呢？



极具本作主人公形象的青年。意志坚定的眼神和手中东洋风格的刀令人印象深刻。说起刀就不禁让人联想到在《零之轨迹》和《碧之轨迹》中登场的亚里欧斯·马克莱因，他们会不会是同一流派呢？另外刀锷上有一个圆形的孔，似乎可以镶嵌上什么东西。也许镶嵌上类似主结晶回路一样的物品，就能对武器进行强化。

KEYWORD

【360° 自由视角】



▲地图上可以 360 度自由操作视角。用自己的双眼确认 3D 多边形建模表现出来的世界的每一处角落吧。右上角的小地图似乎还显示着操纵角色的足迹。

日本Falcom总力进行制作”

KEYWORD【动态语音】



▲在街道移动时或是对话之中会流淌角色的语音台词，这是制作组对于临场感演出方式的挑战！由《零之轨迹》和《碧之轨迹》的主线语音进一步演变而来，让语音部分也能充满乐趣。声优人选也很让人关注。

近藤：大家首先想到的应该是剑术表现中的“一闪”吧。另外就是描写火焰跃动的“闪烁”，或者还有想到好点子时的“灵光一闪”。“闪”的意思不止一种，我们想要把本作制作为包含所有“闪”的意思的作品，才定下了这个标题。

“《轨迹》系列”是?



在PSP和PC平台上已发售5作，日本Falcom的人气RPG系列。描绘了在导力文明发达的塞姆利亚大陆上居住的人们的故事。

PS3版《空之轨迹》继续发售决定!

《英雄传说 空之轨迹 FC：改 HD EDITION》
● PS3 ●已发售● 3990日元

《英雄传说 空之轨迹 SC：改 HD EDITION》
● PS3 ●预定2013年4月25日
● 4830日元



▲《FC：改》图像。画面比起PSP更加清晰，并对应3D立体显示。

紫色缎带将闪耀金发束成双马尾的美少女。从左上角的图片中推测，应该有着相当坚决、强硬的性格。很有可能是帝国贵族的大小姐。武器是巨大的弓，但却没有看到类似箭矢的道具。莫非本作导入了将导力能源变为箭矢射出的全新技术?

“战斗保留AT系统

——作为系列FANS来说，本作是期待已久的埃雷波尼亚帝国篇。请告诉大家决定在这个时期描写帝国故事的缘由。

近藤：制作帝国篇的时机，在《空之轨迹SC》制作结束的时候，以及决定《空之轨迹the 3rd》的下一作之际都拿到台面上来讨论过，但是一直都没机会实现，直到这次终于准备好了足够的制作条件，才开始着手。玩家们应该都很兴奋吧，其实我们也有一种“终于等到这个机会了”的感觉，因此制作得非常用心。故事本身首先毫无疑问会是系列最大规模呢。在写剧本之前制作的故事概要，就已经等同于4本轻小说的文字量了（笑）。我们会在此基础上填充细致的剧情和台词，因此这次的容量也会非常可观。

进化幅度为“《轨迹》系列”之最

——既然是“系列最大规模”，相信跟游戏系统也会有关联吧？

近藤：一直以来每逢新作我们都会对细节部分进行一些革新，而《闪之轨迹》在这之中应该也会是变化最大的，无论画面表现方式还是游戏系统都是如此。的确《闪之轨迹》是旧作延长线上的作品，但舞台转移到帝国，登场人物也几乎焕然一新，故事也是全新的，因此进化的幅度可以说得上是系列之最。展示实际动态画面的话，第一次见到本作的玩家可能也不会想到这是系列最新作。

——那么，故事的看点是在哪里呢？

近藤：《空之轨迹》的看点是游击士协会，《零之轨迹》和《碧之轨迹》的看点是克洛斯贝尔警察，本作则会有新的组织登场并开展故事。故事的密度得到了提升，而只有帝国才存在的组织和势力也会登场，不管多微小的细节都充满了看点。当然系列中广为人知的组织和人物也会登场，不过本作中一改惯例为其设计了一些细小的差别。例如某个角色出现了，虽然他在过去的作品中可能非常活跃，但在帝国篇中却是初次登场，因此我们对其从零开始重新设计了一番。这既是出于对新接触系列的玩家的关照，同时也是送给老FANS的礼物。看到熟悉的角色在帝国篇追加了新的设定，不是很有乐趣吗？越是了解那个角色，就越能感到新鲜感。

——过去的作品中也对帝国有一定的描述，在这些设定上本作有更改之处吗？

近藤：“《空之轨迹》系列”的舞台利贝尔王国有着悠闲牧歌的气氛。《零之轨迹》和《碧之轨迹》的舞台克洛斯贝尔是导力技术发展的大都市。而与之相对地，帝国是保留着贵族制度的封建社会，其古典的印象也许会让FANS有些摸不着头脑。不过虽说不会改变该社会制度的根干部分，但导力技术会作为本作的重要世界观反映出来，让其脱离单纯的古典社会。请大家尽情想象新的世界吧。

——我们也很关注故事的时代设定。

近藤：回顾一下就会发现，帝国篇既是属于《空之轨迹SC》和《空之轨迹the 3rd》的续篇，同时也是《零之轨迹》和《碧之轨迹》的续篇。虽然不能透露详情，但本作与系列过去所有作品都有着关联。

——如果要事先玩前作打好预备知识的话，“《轨迹》系列”的哪部作品比较合适呢？

近藤：刚才列举的全部（笑）。特别是《空之轨迹the 3rd》的故事中，有着成为本作伏线的

从印象概念图推测的《闪之轨迹》的真相

在已经公布的三张概念图中尤为引人注目的，就是这张在学园一样的建筑物前，主人公一行与疑似巨人之影的概念图。这些要素究竟代表了什么？让我们一起来推测一下。



的同时大幅变更”

章节。另外克洛斯贝尔中结社的计划名称也是本作的提示之一。从这些地方进行推测，大致上应该能对本作奇怪的时代设定有所理解。

作为主人公而活跃的主要角色大量登场！

——角色们的着装看起来像是制服，似乎舞台会是学园？

近藤：穿着制服是因为他们所属的组织、集团需要身着制服，而目前公开的就是其中的4名角色。姓名与个人情报也预计于近期公布，现在就暂且从他们手持的武器之类的要素来想象他们是怎样的角色吧。

——关键概念图上可以看到复数的人影，除了已经公布的4人以外还有主要角色吗？

近藤：应该还有的吧（笑）。《零之轨迹》和《碧之轨迹》是以特务支援课所属的4名角色为中心展开，但我们也不想再走老路。因此本作中会让多名角色作为主要角色登场。

——蓝色的关键概念图上（参照下图）有巨大的巨人之影，那是在《空之轨迹》和《碧之轨迹》中登场的人形兵器吗？

近藤：正如刚才所说，再走老路不免丧失新鲜感，所以我们一边沿袭过去的传统，一边为本作加入了以前不曾有过的要素。虽然在公布的图片中没有画出来，但本作中会有多种机械登场。大家知道代表帝国的公司、企业的名称在过去的作品中已经出现过，而本作则会在其延长线上，让它们的武器和其他机械也登场。

——角色的台词会有语音吗？我们对担当声优也很感兴趣。

近藤：现在恰好正在选择声优人选。语音也并非只是单纯地朗读台词，还进行了许许多多的尝试。敬请大家期待。

——“《轨迹》系列”中有大量的NPC登场，那么这次会在事件中登场并拥有头像立绘的角色大概会有多少呢？

近藤：你是想问《闪之轨迹》中会不会以2D头像立绘来表现角色吧（笑）。大家看这次公布的事件场景图（参照上页），我们换了一个方式来表现角色。但是想来也会有FANS期待角色的2D形象立绘，我们也会将这部分的需求认真地放入游戏中。实际上，设定了名称和形象的角色约有60～70人。

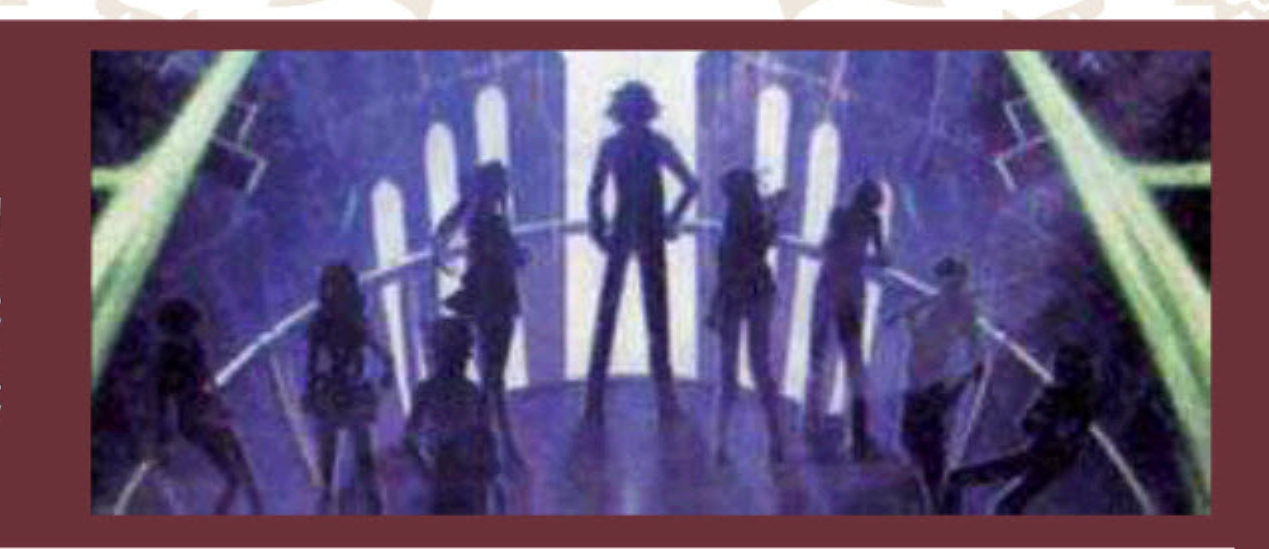
战斗系统彻底推翻

——战斗系统是继承“《轨迹》系列”一直以来的AT战斗吗？

近藤：的确是继承了，但另外也导入了本作独有的大变动。虽说至今为止的战斗系统都是从《空之轨迹FC》一路继承改良下来的，但本作的变动恐怕是系列中最大的。而且主人公一行所属的组织所进行的活动也会与游戏系统产生关联，因此相信玩家能够享受到新鲜的感觉。

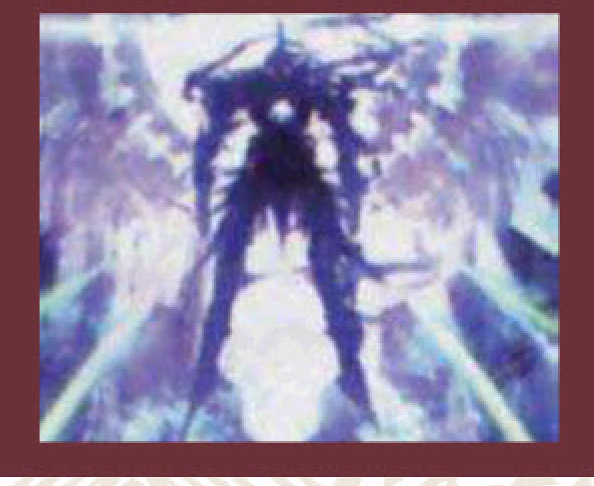
1 队伍同伴一共是9人？

人影一共有9个，与第一页概念图上的人数相同。站在中央附近的角色看起来像是已经公开的4名角色，那么这9人也许都是队伍里的同伴？



2 巨大人形兵器是同伴？

巨人为“《轨迹》系列”中多次登场的人型兵器的可能性很高。主人公一行会搭乘上去吗？



3 飞行船会是重要要素？

飞行船在三张概念图中全部有描绘到，似乎相当重要。有可能是作为主人公一行的移动据点。





引人注目的是苗条挺拔的身材，以及腰间等同于身高的大剑。身为女性却能挥动如此巨大的剑，想必具备一定的实力。另外已经公布的 4 名角色虽然都穿着同一款式的制服，但她与金发少女裙子的颜色却有所不同。如果她们都是学生的话，或许裙子的颜色就代表着学年的区别？

——一直以来战斗系统都是往快捷舒适的方向进化，而本作不是这样吗？

近藤：本作的战斗系统是彻底推翻以往的战斗系统，然后再次沿着系统的根本方针重新组建出来的产物。以往的 AT 战斗系统有着“输入行动之后，到角色移动攻击之间时间太长”这一问题，我们对这点进行了改良，利用这段时间能够做各种各样的事。

——以往的战斗中还有战术性要素，这边也进行了改动吗？

近藤：战术性要素得到了保留。但是我们不准备将其复杂化，玩家应该也不期望这样的发展。不是“必须思考”而是“主动思考”，应该是对新战术要素的最恰当说明。注意到要点之后就会自主地思考下去，然后就此获得乐趣。这也是从“《伊苏》系列”导入的反馈要素。

羁绊事件显著进化！

——非常重视演出效果的事件情节似乎也很值得期待。能谈谈这方面吗？

近藤：与过去的作品完全不同，我们提升了事件的密度，以更具消费价值的作品为方向提高了完成度。由于“《轨迹》系列”原本以 PC 平台为起点，基本上是沿袭了 PC 游戏的制作方式。那么活用这些经验技术知识，面对顾客尽最大努力制作游戏会怎么样呢？我们一直都怀揣着这样的构想，而本作可以说将这个构想实现了，甚至说“一切都改变了！”也不为过。

——就像是以往一直无法实现的想法，现在终于都实现了吗？

近藤：没错。在允许的限制范围内，我们下了全部工夫，尽了最大的努力来完成本作。这次的表现手段很丰富，让人充满干劲，有一种获得了足以让常年累积起来的东西全部开花结果的土壤的感觉。对于游戏中的事件，我们也是这样的感觉。

——《零之轨迹》和《碧之轨迹》中有羁绊事件，本作中也有这样的要素吗？

近藤：我们的最基础准则是“如果要保留的话，就必须比以前做得更好！”因此羁绊事件可以说是获得了显著的进化。“羁绊”要素与主人公一行日常的生活也有着关联，当然在战斗中也会有所反映（笑）。

——如此一来，二周目游戏时也能有新鲜的

感觉吧。

近藤：“《空之轨迹》系列”不管谁玩都是同样的展开方式，《零之轨迹》和《碧之轨迹》则对应玩家多样化的需求增加了选项的幅度。而本作的多周目展开相信会很有游戏价值，当然一周目的内容也同样足以令人满足。

《闪之轨迹》计划的初次挑战

——除去这些以外，《闪之轨迹》还有全新挑战的部分吗？

近藤：DLC部分吧。其实每一作都有接到这类要求，最多的是角色服装和附加剧情。这部分我们也会根据玩家的需求而作出回应。

——最后请对期待着最新作的玩家们说一句话，并发表下2013年的抱负。

近藤：《闪之轨迹》是日本Falcom公司的全力之作。新的情报将会在新年之后公开，请大家期待。还有《伊苏 塞尔塞塔的树海》在“PlayStation Awards 2012”荣获玩家最佳选择奖，非常感谢大家的支持。“《伊苏》系列”也开始走向新的舞台，不过因为才刚刚开始制作，所以正式发表还要再等一段时间。为了制作《闪之轨迹》而将开发环境焕然一新后，我们也在思索着能用这些积累下来的知识技术再为大家做些什么。2013年可以看作将日本Falcom技术力提高的一年，请大家期待我们作品日后的进化。另外还有参展Comic Market，以及以jdk乐队为中心举办演奏会等等活动也在考量中。我们会更加注重举办让玩家们可以感受到连带感的活动，因此请大家在2013年也多多关注Falcom的活动。

KEYWORD 【战术连接系统】



▲在画面左侧表示的行动顺序，以及体力回复之类的AT奖励效果，都是继承自系列战斗系统的基本。按近藤社长的说法，这里面有着大幅变更的要素吗？

最后1人是表情柔和的少年。他的武器看上去很像在《零之轨迹》等作品中登场的缇欧所持的导力杖。如果当真如此，那么比起物理攻击，他应该更擅长利用导力能源的魔法。另外只有他的制服上衣是无袖的，说不定意外是个性格狂野的少年哦。

游戏文化频道

GAME CULTURE CHANNEL

玩家角色（Player Character，简称PC）这一概念出自角色扮演游戏，意指由玩家控制的角色，与非玩家角色（Non-Player Character，简称NPC）相对。一般说来，玩家角色是故事的主人公，或者游戏剧情的关键。对于一款游戏来说，玩家角色即是玩家在游戏之中的自己，因此也有化身（Avatar）这一说法。玩家角色设计将直接影响到玩家对游戏的代入感与沉浸程度，可以说是游戏设计之中十分重要的一个环节。而随着游戏产业的逐步发展，业界对于玩家角色设计的看法也经历了数次变化。本文将梳理游戏之中的玩家角色设计方法，其中既包括借鉴自电影艺术的他山之石，也有游戏设计实践之中得出的独有手段。

文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月

玩家角色设计

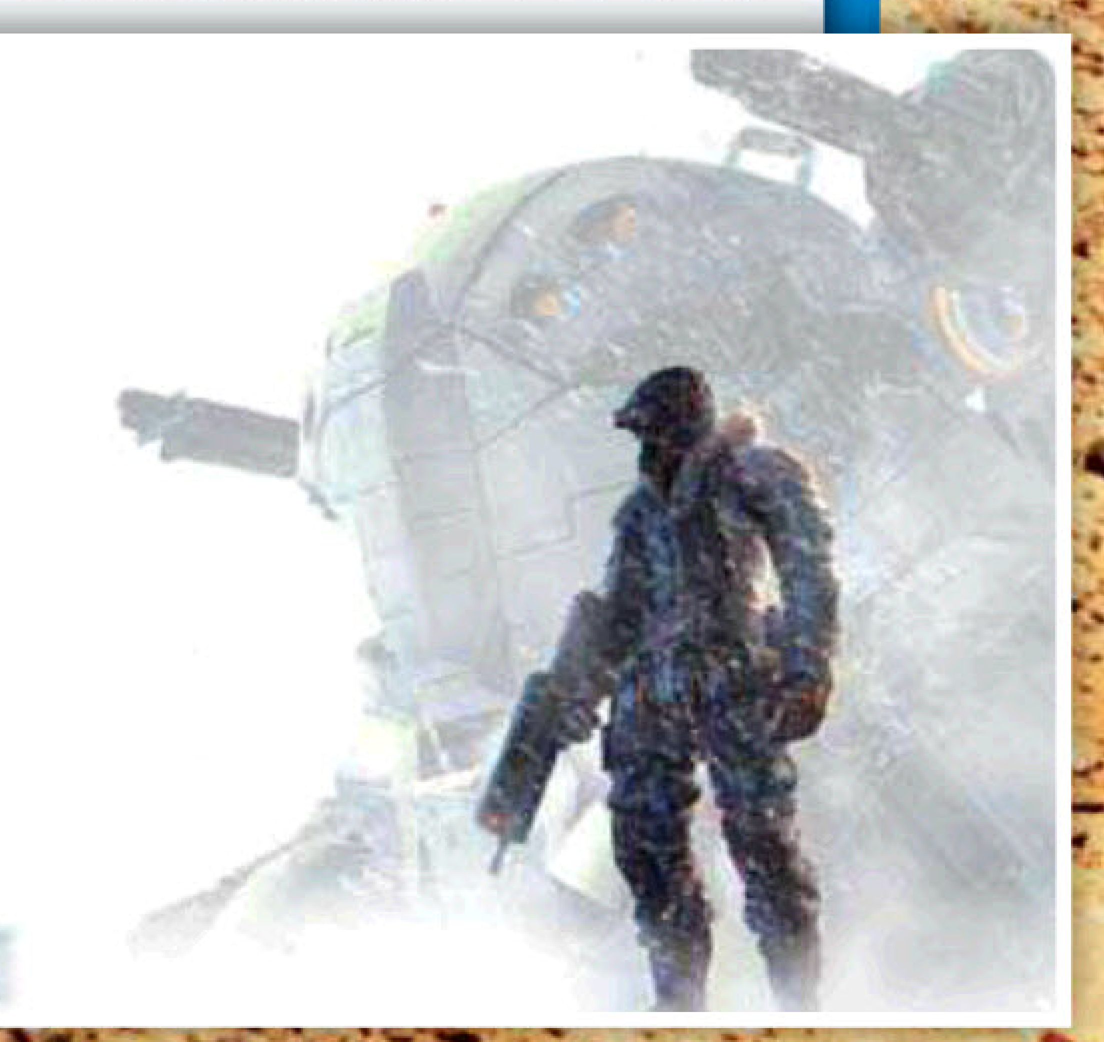
借鉴电影艺术

并非只有游戏才需要观赏者对于主要人物怀有共情与接纳，其实这是各个艺术门类都需要面临和解决的共有问题之一。就诞生时期与融合性质来说，电影艺术是与游戏联系最为紧密的艺术门类，而游戏业之中也不乏怀有导演梦想的成功制作人，游戏与电影在创作手法上的互通有无更是常有之事。那么，考察并借鉴电影艺术在这一问题上的解决方案就成了非常自然的选择。事实上不难发现，我们熟悉的玩家角色概念许多都能够在电影之中找到对应。

从叙事上来看，玩家角色毫无疑问承担与影视戏剧之中的主人公地位相当的作用。如果说早期游戏的8bit画面与有限的表现力尚且让这种模仿显得粗鄙可笑，当今游戏对于游戏人物的塑造已经完全能够与电影相媲美。这种媲美绝对不仅仅指诸如表情捕捉这种先进技术，而是在技术背后的情感表现。

以平凡人物获取接纳

绝大多数观众都是“一介草民”，表现普通人真实情感的影片自然很容易引起他们的共鸣。这也从某个角度解释了诸如《麦兜故事》的电影为何能够大获成功。而曾在日本非常流行的系列电影《寅次郎的故事》也以真实普通的生活为表现对象，长达48部的数量使之位居世界最长的系列电影之首。即使并非讲述普通人故事的电影，以此为出发点也不失为一个好的选择——被卷入离奇事件的普通人是我们再熟悉不过的电影



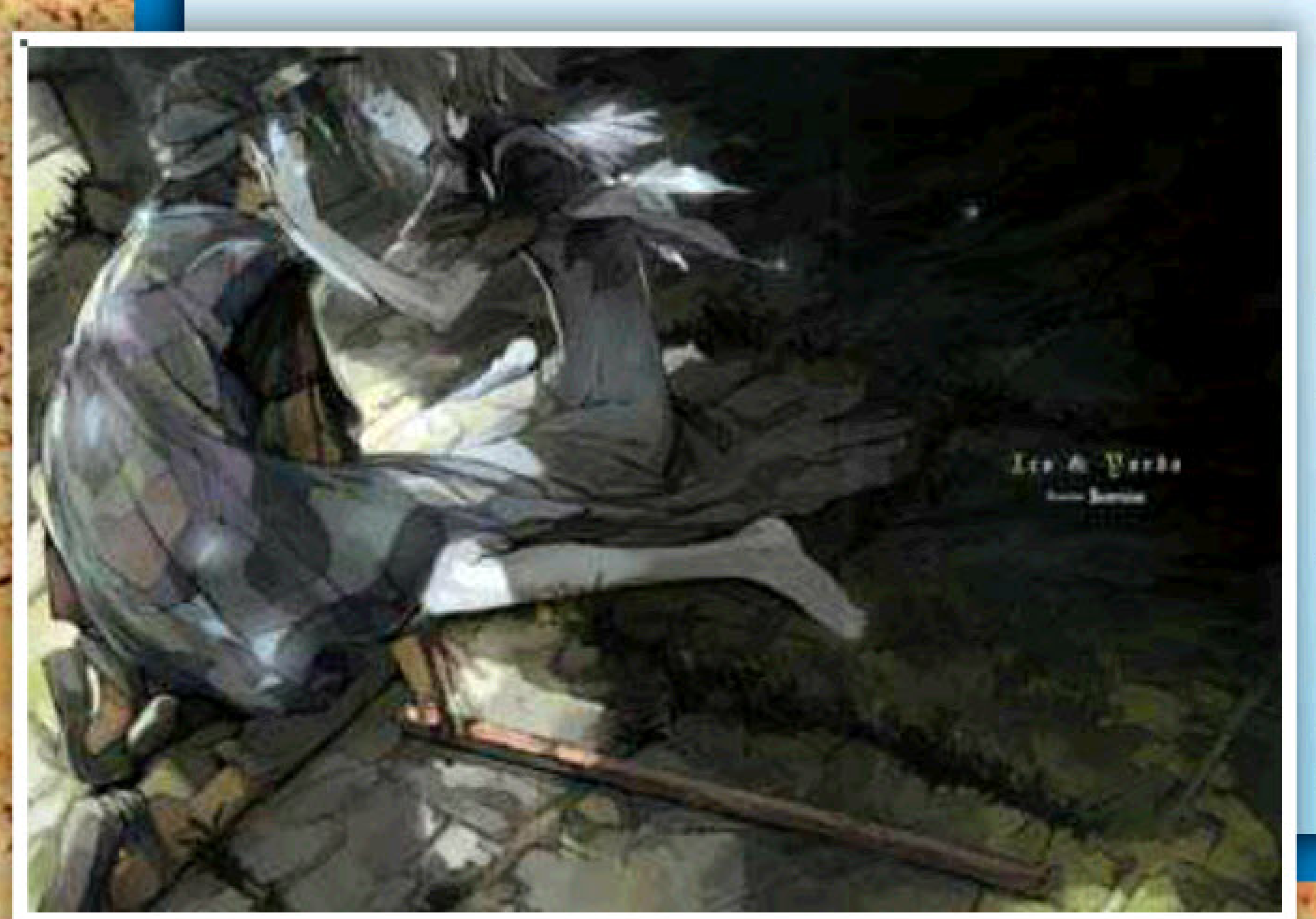


题材。尽管主人公起初的身分往往以平头百姓示现，但随着故事发展，其身上隐藏的非凡身世或者特殊背景会逐步显露出来。

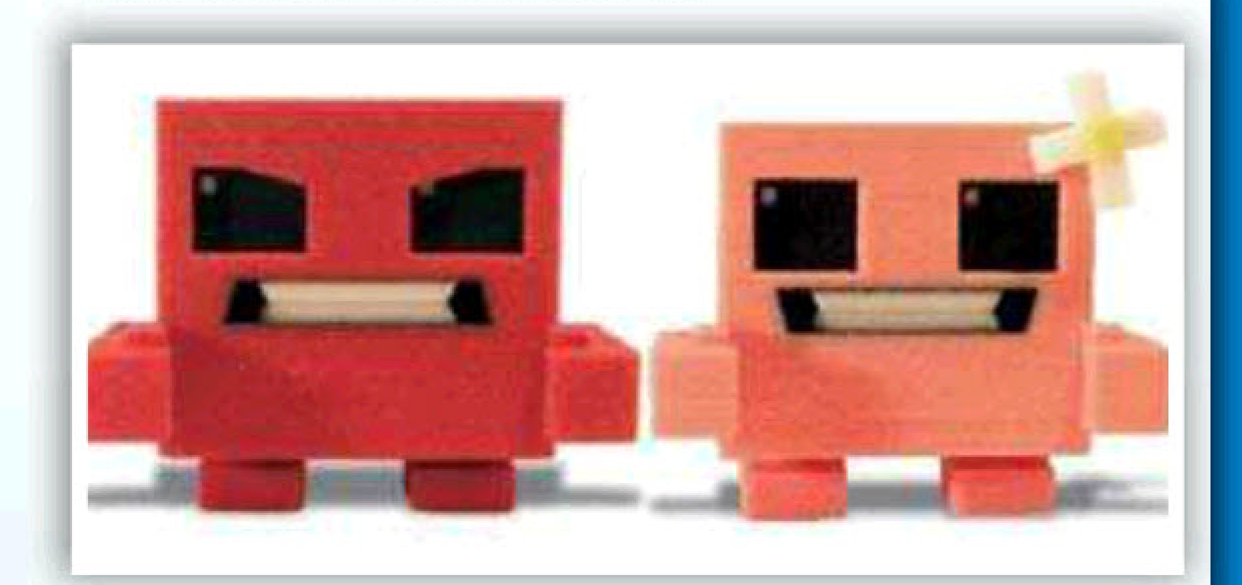
以平凡人物获取接纳是一个再简单不过的逻辑，因此也很快被游戏所吸纳。且不说校园风格的恋爱故事，又或者模拟生活物语本身就需要这样的主人公，冗长的冒险物语也往往由平凡普通的少年展开。《仙剑奇侠传》里那个不学无术、游手好闲的小李子与自己何其相像，而最终击败拜月的那一刹那，心里不觉也体会到“原来我也可以做到”。《失落的星球3》的制作人表示，这一作将以一个非常普通的人作为主角，以此来使玩家产生亲切的感觉。例子不胜枚举，拥有互动元素的游戏无疑允许这一手法的运用得更为自由，使得玩家也感受到自我成长。

以普世价值获取接纳

优秀的影片总是具有人文关怀的，而普世价值则能够跨越种族、宗教与国家为人们所接受。如果仔细观察，可以发现，所谓的好莱坞大片正是将这一原则贯彻到底的作品，而且越是低龄化，这一倾向就越是明显。将之转化至游戏玩家角色设计之中，



则主要表现为玩家角色的目标与情感体验设计。“世界竟然如此脆弱，一次又一次被玩家所拯救”，或者马里奥不断重复的公主拯救之旅，其实都是普世价值的体现。继马里奥之后，无数游戏都以救出心爱的女孩为游戏背景，尽管这一数目实在过大以至于审美疲劳，但这其中还是诞生了如《ICO》这般的神作。而当《超级肉肉哥》的制作人解释由于肉肉哥没有皮肤，因此绷带妹是他的救赎，“他并不仅仅是爱她，他需要她，只有有了她，生命才完整”，相信还是会有感动。究其原因，世界和平与相亲相爱是每个人心底都在渴求的内容，尽管日常生活的繁琐将之隐匿，当艺术作品进行呼唤之时，这一渴望还是会很快适时醒来。当然，在所有游戏都立足普世价值这一安全区域进行设计时，也就迎来了创作的共同灾难，即内容重复、缺乏新意，但这并不意味着普世价值应当被抛弃，而是需要在不同角度深入挖掘，就像《ICO》所做的那样。



经典叙事结构之下的人物原型

经典叙事体系之下，对于戏剧角色所承担的任务具有明确的划分。犹如中国古典戏曲将角色分为生旦净末丑一样，戏剧角色通常可被划分至数个原型，如英雄、同伴、敌人、导师等。原型是首创的模型，代表同一类型的人物、物件或观念，在文学与戏剧之中是非常重要的概念

除了极为特殊的情况之外，玩家角色通常属于英雄这一原型的变种。最早的英雄原型出自荷马的作品，《星球大战》之中的天行者则是这一原型的经典运用。在早期游戏之中，这一倾向表现尤为明显。无论横版动作游戏，抑或角色扮演游戏，但凡具有一定故事背景，经过简单设计的玩家角色都是那个被选中的人，无论情愿与否，摇摇欲坠



的世界等待他的拯救。

需要说明的是，尽管被称为“英雄”，但原文之中的hero一词的含义本身并不如此狭隘，而是包含了“主人公”、“主要角色”的意味，因此玩家角色在游戏故事之中的作用更表现在作为叙事的线索与中心存在，这也是后期作品对于英雄这一原型进行改造的理论基础。随着叙事结构的不断发展，诸多反英雄的主人公设计也成为了游戏所借鉴的对象。这一形象可能要数《战神》之中的奎托斯最为出名。他的反叛可说淋漓尽致，直指创造世界的希腊诸神。为了复仇即使身陷地狱也无所畏惧的奎托斯，成为新一代游戏玩家角色塑造的经典形象。《杀手47》也成功塑造了反英雄形象，尽管以冷酷无情的杀手形象示人，并且真实身分是克隆技术的产物，杀手47实际上有着比起某些人类更为温情的一面。另一些游戏则完全无视原型概念，单纯讲述温情的日常故事，如恋爱养成游戏。

角色弧线的使用

角色弧线是影视戏剧之中用以塑造具有深层情感特征的人物形象的一种方法，可以解释为“一个角色在影片结尾的时候，性格特点或缺陷和最开始的状况有所不同”，而在这种情况下，所谓的故事其实就是在讲述这种性格的改变与心理缺陷的弥补。《游戏情感设计》一书之中则将其定义为“故事中角色不自觉经历的成长路径”，角色通过锻炼，最后克服了一些或全部的负面阻力而达成成长。

并不是所有角色都要经历成长弧线的转变。一方面，即使在影视戏剧之中，角色弧线也属于刻画深层情感的高级用法；另一方面，角色弧线的使用也有一定限制条件。多数以成长为主题的作品确实非常适合以人物的成长变化作为叙事基础，但是成长并非惟一可能的主题。多数美式动画会选择使用角色弧线，以成人为主要受众的影片则有着更为丰富的选择。

不过在游戏之中，角色弧线却是一个可以借鉴的方法，角色扮演游戏尤为如此。以成长之中的少年作为主要角色的游戏不在少数，而角色扮演游戏的游戏机制——获得经验，提升等级——本身即表现了一种成长的概念，如果在故事部分以角色弧线加以强化，可能会使玩家得到更为深刻的感受。不能被忽视的还有，虽然随着游戏产业的逐步发展，玩家群体的范围已经大大拓宽，但是青少年依旧是数目极大的受众对象。对于他们来说，以角色弧线擅长表现的成长这一母题非常容易引起共鸣，如果处理得当，甚至能够达成一定教育意义，而这种教育意义与常见的强制灌输大有迥异。

“《轨迹》系列”大放异彩之前，《英雄传说》之卡卡布三部曲即以成长作为主



题，缓慢悠扬的叙事之中讲述了玩家角色在成长中所经历的种种历练细节，角色弧线实现十分自然真实，又因此格外动人。《美妙世界》之中，樱庭音操从最初的自闭冷漠到为友情所鼓舞，象征物耳机也经历了从有至无的改变。

游戏中的玩家角色设计方法

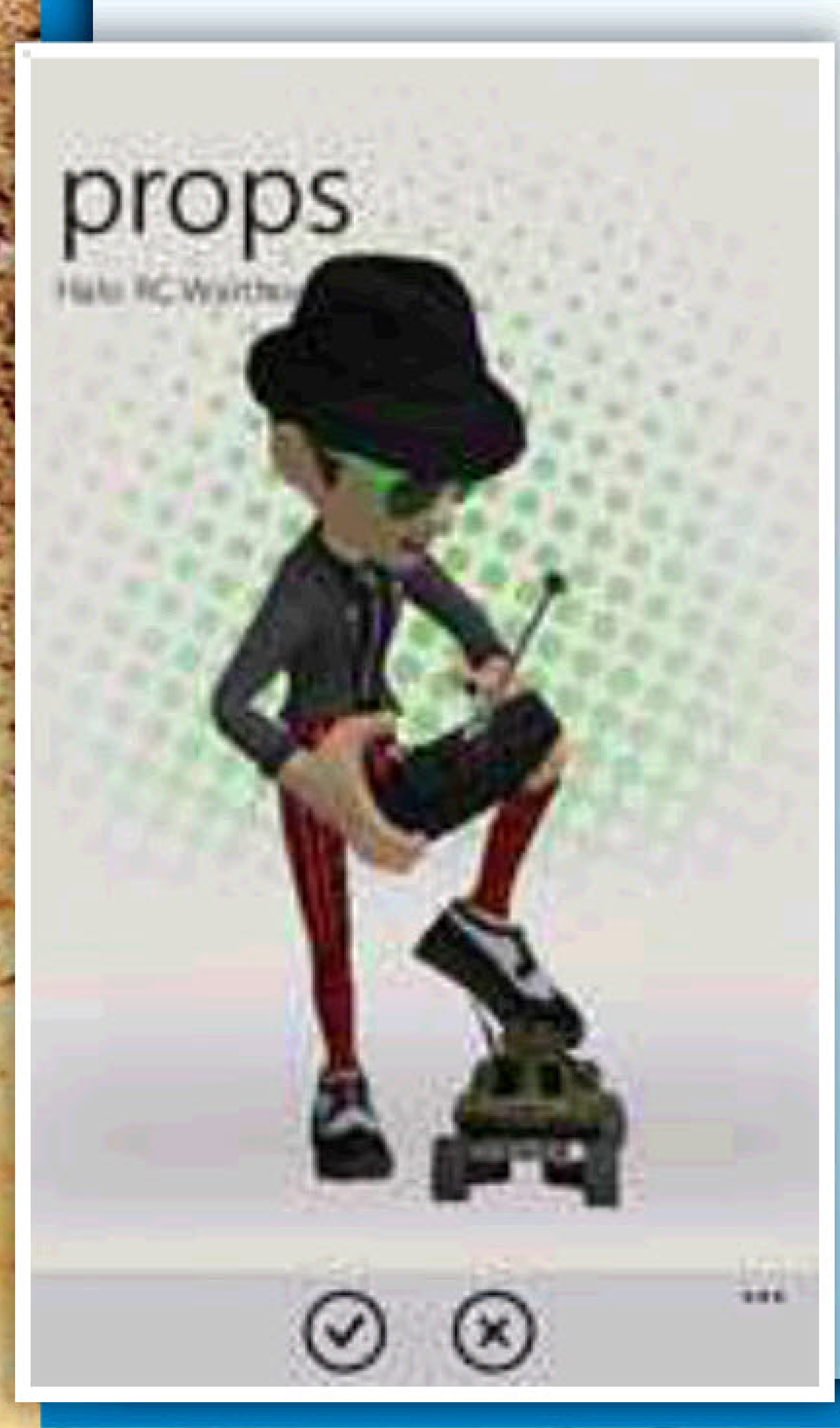
互动这一前所未有的要素，让游戏相比其他艺术形式显得十分独特而出众。在玩家角色设计实践之中，仅仅借用其他形式的现有方法是远不够的，而游戏业数十年的发展也诞生了若干游戏独有的玩家角色设计方法。



玩家定制人物

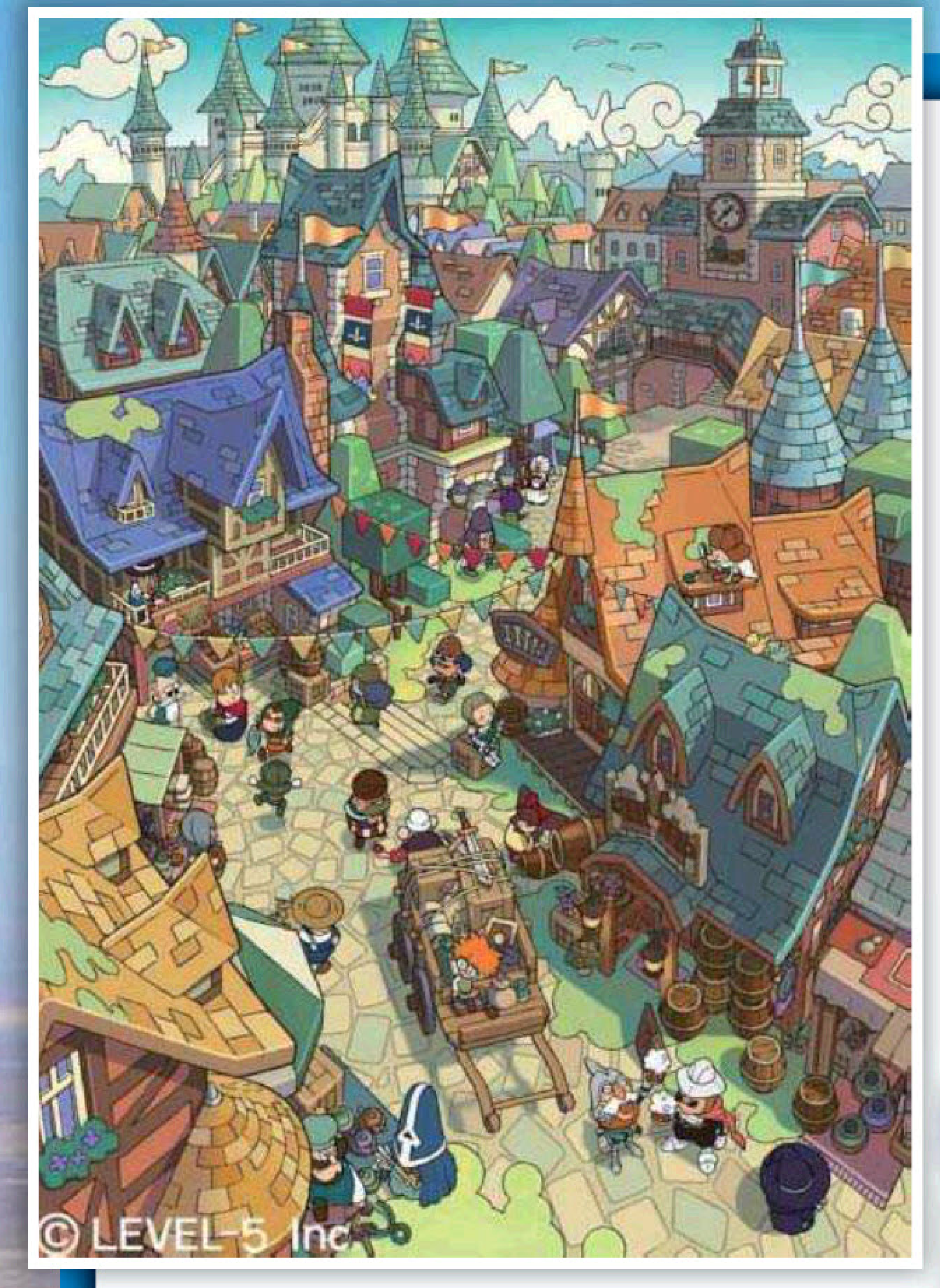
代表游戏：《梦幻之星在线》、《上古卷轴》、《幻想生活》
优点：自我定制人物符合玩家自身的审美品味、能够带给玩家自由的感觉
缺点：设计人员缺乏对于玩家角色的掌控，难以针对其进行个性化设计

由于现有技术的限制，玩家对于人物的定制一般仅限改变外形，也就是所谓的“捏人”。在2D游戏之中，这一技术依靠大量美术绘图的纸娃娃系统来实现，而在3D游戏之中，这一系统可以看作是一个具有一定限制的小型三维人物建模软件。从玩家给予的正面反馈来看，定制人物这一玩家角色设计方法还是相当受欢迎的。它给了玩家表面的自由，虽然人物外貌其实对于游戏过程没有任何影响，但是能够自主选择化身角色的模样依然能够给玩家带来一定的掌控感。另外，“捏人”的过程本身就像是一种结果并不确定的沙盒游戏，而丰富多变的组合并不复杂。化身角色形象还关乎到玩家的自我认同或者审美需求，事实上，不只在游戏之中，在论坛、虚拟社交软件之中，人们对于虚拟化身形象都非常重视。



人物定制的乐趣多少与游戏给出的自由度与配件丰富度强烈相关。优秀的人物定制系统能够让玩家创造出他们心目之中的角色。网络上常常流行Xbox Live形象的超级英雄就是一个例子。由于人物定制功能的强大，《黑道圣徒》甚至举办了官方捏人比赛。不过，这种丰富程度并非完全没有限制，有人制造了只有一只眼睛的猥琐Mii形象上传，很快即被任天堂删除，借由这种天马行空的创造工具制作引发他人不适的画面是不被允许的。

美式角色扮演游戏之中向来有定制人物的传统，这与其对于角色扮演概念的理解、乃至对于自由探索观念的强调都是密不可分的。如果向来宣称自由的美式角色扮演游戏竟然只能使用单一的外表与自掘坟墓没有什么差别，一如很难想象以强大的故事性与个性鲜明的人物形象为特色的“《最终幻想》系列”能够定制玩家角色——这对于游戏叙事将造成毁灭性的影响。与之相对，一些强调代入和模拟感的慢节奏游戏，如《模拟人生》、《立体动物之森》、《幻想生活》，



则多采用定制人物。《神鬼寓言》则另辟蹊径，主人公的外表将随时间流逝而逐渐变老，与怪物搏斗的伤痕也将长存在角色身上，可以将之称为时间轴线上的人物定制，虽然带有一定的强迫性。

如果说，强调单人体验的游戏之中的人物定制主要满足玩家的自我审美趣味，那么，网络游戏大多采用定制人物的原因恐怕在于，玩家人物形象的创造将是其他玩家对其的最初认识，也是玩家在虚拟世界相对独特的标志。网络游戏之中的某些收费设计甚至就是由此而来，为了美貌与炫耀，不少玩家不惜一掷千金。

另外，如前面的例子指出的那样，在游戏主机的网络平台上也出现了使用定制人物方法的玩家形象，与其他玩家形象不同的是，这一形象能够贯穿不同游戏（如《Wii Fit》系列），在Wii U加入了Miiverse概念之后，这一形象更是会出现在广场与即时通讯软件之中，更像是玩家本人的代表，而非其在游戏之中的形象。这样一来，玩家当然会产生更为强烈的代入感，但只限于偏向现实题材的游戏。毕竟如果是幻想题材，这份真实反而会破坏沉浸。



虽然有一些游戏并不能够进行玩家人物定制，也不能够载入Mii形象进行游戏，甚至玩家角色并不出现，因此也无需进行任何设计，但是在进行游戏的过程之中，玩家还是会感到游戏之中自己的存在，而这个自己并不是被设计出来的角色，正是现实中的我。诸如《任天狗》、《深爱》等正是这种游戏的代表，这类游戏与现实的结合程度非常之高，以模拟生活为主要内容。

缺乏性格特色的玩家角色

代表游戏：《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》
优点：一定程度增强玩家代入感
缺点：使得玩家角色呆板，缺乏对于剧情的参与

这种玩家角色设计方法在早期游戏之中比较常见，而判断这一玩家角色类型最为明显的标志即是玩家角色是否具有专门设计的台词。如果玩家角色除了语气词之外，甚至没有一句专属台词，那么即是属于这一被称为“弃婴法”的设计方法。没有一句像样的台词，也就谈不上存在感，遑论性格特征的塑造。

游戏设计师认为，这种人物设计就像白模一般，任何性格的玩家都能够代入其中。不过这里被忽略的一个问题是，缺乏性格特色的玩家角色当然不会与任何玩家产生性格上的冲突，但是不产生冲突并不代表就具有认同感与代入感。这种方法很有可能使玩家角色看起来较为呆板，不熟悉这一套路的玩家可能会产生“主人公甚至不说一句话”的抱怨。因此，随着游戏产业的逐渐发展与游戏叙事的逐渐增强，这一设计逐渐有所减少。

但这并不意味着这一设计方法的完全失败。“弃婴法”的微妙事实是，玩家角色并非完全没有性格特征，更为准确的描述恐怕是拥有普适的性格。在《勇者斗恶龙》之



中接下任务扭头就跑的我们实际上在心里答应了对方的请求，“弃婴法”的运用大抵如是。当我们观察《塞尔达传说》中，玩家与林克几乎融为一体的游戏体验时，就会知道这一方法完全有其存在意义。虽然没有任何台词，林克并不是一个呆板角色。攀住墙壁边缘的时候，他会显得非常小心谨慎，而一旦落败或者失血过多，他会露出非常焦虑的神色。这些情绪都与玩家当时的心情十分吻合。不过，从另一个角度来看，这一作品在角色设计上的成功也是由于其故事相对较弱的缘故。

这种设计方法也导致了影子角色的出现，亦即承担指导玩家以及代替玩家与他人交流的角色。前文提到的《塞尔达传说》即以多种多样的影子角色为游戏特色之一，大约是由于对于这种形象设计的经验积累足够丰富，这一系列的影子角色不但承载了以上所说的基本功能，还带给了玩家更为深刻的情感体验。与缺乏性格特征的玩家角色不同，影子角色通常具有非常明显的性格特征。也因此，他们能够为玩家的冒险旅途增添不少乐趣。《幻想生活》以蝴蝶为影子角色，由于身为昆虫经常遭遇非议，但是它的性格非常要强，造成了不少笑料。

如果使用“弃婴法”作为玩家角色的设计方法，但是又不想缺失游戏的故事要素，实际上是一件挺难办到的事情。在难以做到如《塞尔达传说》一般融情于景的时候，仅仅将玩家角色作为一个叙事线索或者观察视点是一个可行的方法。虽然游戏设计者可能会用精巧的方法让玩家依旧认为自己扮演的角色十分重要，但如果仔细推敲，玩家角色只是把事件串起来的那个线索，由于他的沉默寡言，他只做了观众而不是演员。故事依旧可以非常精彩，玩家也有参与其中的满足感，只不过这种参与的实质只是跟随而已。

多个可以选择的玩家角色

代表游戏：《苍翼默示录》、《无双大蛇》系列

优点：提高重复可玩性、不同喜好的玩家能够各取所需

缺点：选择障碍的玩家在选择角色时会比较纠结、练满全人物需要花费大量时间

通过达成一些条件能够解锁新的人物，这是在一定程度上保证动作游戏耐玩程度与重复可玩性的做法。不同游戏人物具有不同能力，因此即使是同一关卡也会带来新的体验或者玩家研究。新的人物既是前期游戏的达成目标之一，也是后期耐玩的保证。另外，新的游戏人物也可能会使得游戏难度提高，从而达成调节游戏难度的目的。继《ICO》之后，使用两名角色相互协作才能通关的动作游戏也逐渐增多，在具有上述优点的同时，还赋予了动作游戏一定解谜性质，能够舒缓游戏节奏，也容易嵌入情感体验。

除了最新公布的《闪电归来 最终幻想XⅢ》之外，恐怕很少有角色扮演游戏之中只能够控制一名角色。“《最终幻想》系列”的经典阵型为四人（偶或三人）搭档，超出队伍编制的候补队员也逐渐增多，以



至于“选择谁作为板凳队员”成为玩家每每需要研究的问题。尽管从游戏叙事的意义上来说，玩家或许只有一个需要扮演的角色，但事实上，玩家的掌控权并不仅限于此。而加入了多条叙事线索之后，即使仅从剧情来看，玩家也并不仅有一名游戏之中的化身。在战棋游戏之中，玩家往往更是需要招兵买马，能够控制的人物数量相当庞大，而这种控制不只包括战场之上的行动，更有技能加点等模拟元素。可以认为，角色扮演游戏之中，游戏提供的实际上是一组玩家角色阵列，尽管有亲疏之分，但同在玩家可控范围之内。玩家角色阵列突破了游戏主人公的一般限定。实际游戏之中常常会有这样的例子，虽然主人公设计实际并不出彩，不过同伴之中往往有性格鲜明的人物，乃至非主要角色成为某一作品之中人气盖过主角成为最高也是很常见的事情。

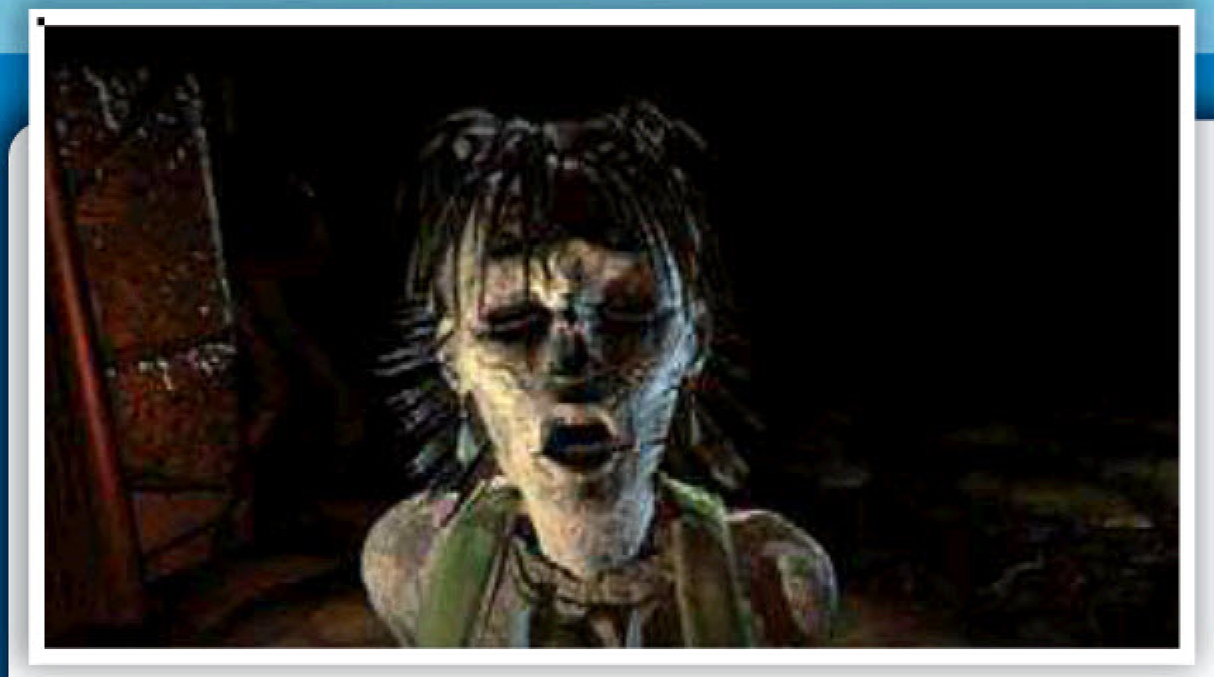
格斗游戏、《无双》类游戏则基本上以游戏人物选择作为开局的必要准备，而能否提供众多各有特色且互相平衡的游戏人物恐怕是这一游戏类型的设计重点之一。游戏性的多样变化与相互制衡当然是造成这种现象的原因之一，除此之外，以若干在性格与外形上具有极大差异的游戏人物以满足不同玩家对于玩家角色的需求也是十分重要的。尽管对于核心玩家来说，研究不同角色的技能与玩法是让人欲罢不能的乐趣，但玩家对游戏人物的选择具有相对固定的嗜好。因此总是会有那么一些玩家无视游戏提供的众多选项，而选择他向来喜爱的那一人物类型，即使从性能上来说并不占据优势。也就是说，提供多种可选的玩家角色的一个重点是尽量涵盖足够全面的类型，而不是将一个游戏人物设计得十全十美，人见人爱。

失去记忆的玩家角色

代表游戏：《美妙世界》、《异域镇魂曲》
优点：在增强代入感的同时使得玩家角色能够参与至游戏剧情、留有悬念可以探索
缺点：缺乏新意

如果说最初在《异域镇魂曲》之中见到已经死去并且失去记忆的无名氏时，笔者尚且感受到了审美反差的巨大冲击，那么之后屡屡在游戏之中见到主人公失去记忆这一设定，已经将曾经的美感全部抹去。《美妙世界》之中，樱庭音操由于将自己的记忆作为入场券而不能回答“我是谁”这个最为基本的问题；《幽灵诡计》之中的西塞尔由于

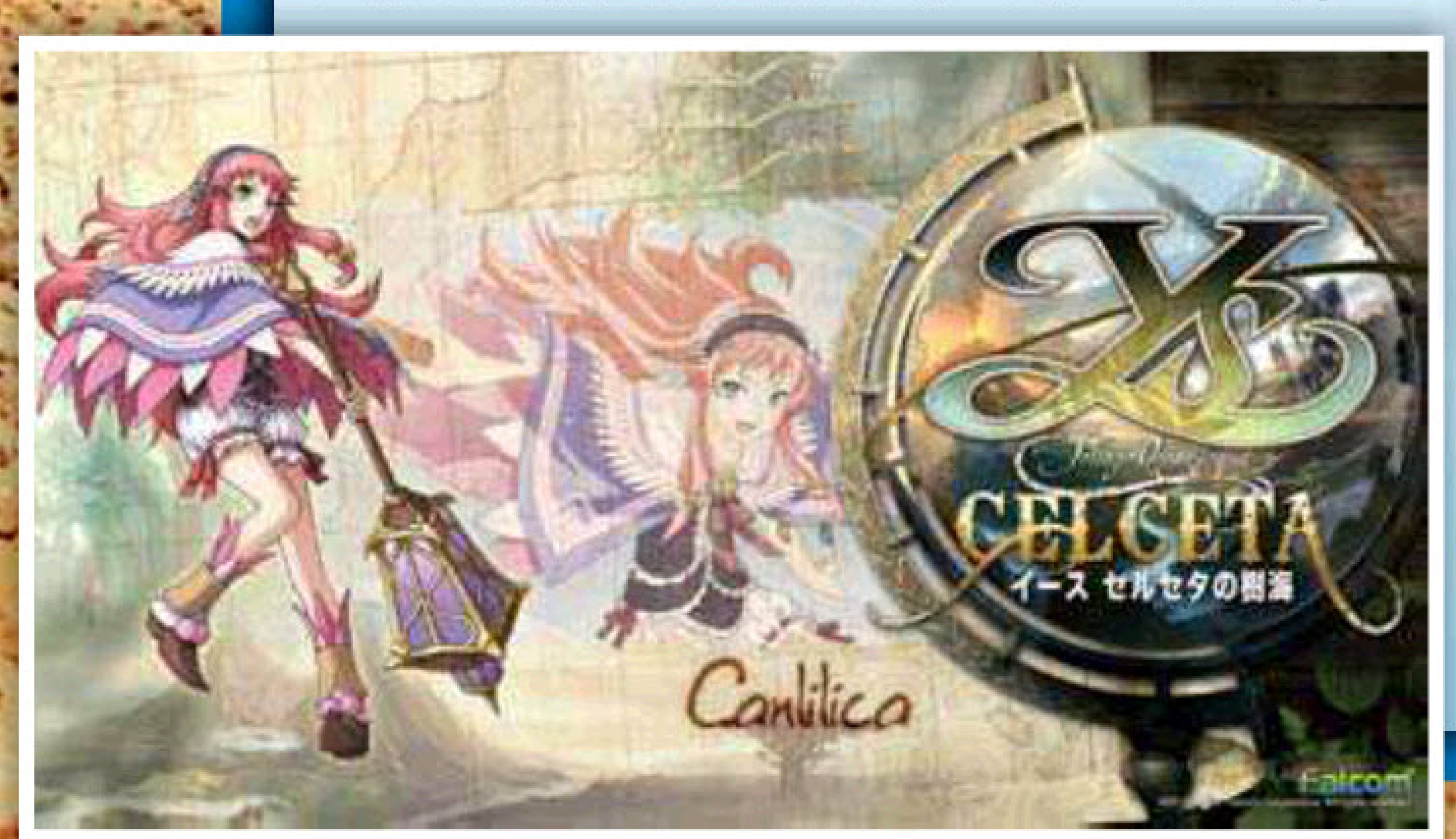




意外莫名死亡，同时失去了全部记忆；Alex Mercer在《虐杀原型》之中由于被病毒感染而失去记忆，而杀死其他人也能够夺取他们的记忆和能力；《伊苏 塞尔塞塔的树海》之中，主人公亚特鲁在前往塞尔塞塔的树海之后失去记忆，为了找回失去的记忆，再次前往树海；日式恐怖游戏大作《零 月蚀的假面》之中，水无月流歌曾与其他4名少女一起被诱拐后背刑警救出，数年之后因为某个涉及到众人的事件而踏上追回当时失去记忆的胧月岛之行；小胡子NDS作品《蓝龙 异界的巨兽》虽然采用玩家自创主角，但依旧保有失忆这一特征，而冒险的目的当然还是找回记忆。

失忆症是一种记忆混乱的疾病，在游戏之中表现的症状多属于逆行性失忆症。维基百科之中指出，由于意外而忘却过去特定的人、事、物，在小说、戏剧、电影与动漫游戏等文化领域都是非常常见的题材。这也并非是不可理解的事情：失去记忆能够使人暂时脱离当前的认知安全区，从而带来非常独特的视角与审美体验，甚至能够用来表现极端人格。电影《秘窗》之中，罪犯即因巨大的精神刺激而故意遗忘了自己的犯罪事实，而说服自己作为受害人而存在。

对于游戏人物来说，失去记忆当然也能够带来上面提到的优势。但是，如果失去记忆的并不是NPC角色，而是玩家角色，恐怕还是具有独特的意义。可以将失去记忆的玩家角色看作是缺乏性格特征的玩家角色与其他玩家角色结合而成的产物。由于没有关于过去的记忆，所以玩家在代入角色的过程之中不会遭遇太大的困难，但是仅仅剥夺记忆而非性格特征，这样就使得玩家角色还是能够参与至游戏故事之中，不会如缺乏性格特征的玩家角色一般仅剩下路人甲的意义。从某种程度上来说，这的确是一种聪明的方法，如果它不是被滥用的话。失去记忆通常也为游戏故事的发展带来了目标与线索，能够为人物增加一定深度，并且为整个故事增添了一丝悬疑色彩。对于游戏教学设计来说，失去记忆也是可以利用的背景设定，不过一些时候，它被迷迷糊糊的主人公代替。



尽管失忆已经成为极为常见的元素，如果运用得当还是能够起到增强游戏体验的效果。Key社作品《Kanon》之中，再次回归七年前生活的小镇的少年失去了曾经生活的记忆，在逐步找回记忆的过程中，不曾知晓的点滴回忆以及与现实之间的比较都成就了这部催泪神作。



扮演真正的自己：可以选择的道路

代表游戏：《辐射》、《质量效应》、《神鬼寓言》、《斯坦因之门》

优点：高自由度以及由此带来的重复可玩性的提高

缺点：冗长反复的对话受到批评、设计困难、并非真正自由

能够在游戏之中扮演真正的自己，恐怕是许多玩家的梦想。尽管在如《刀剑神域》一般的虚拟实境大型多人在线游戏出现之前，这一梦想不会真正变为现实，但还是



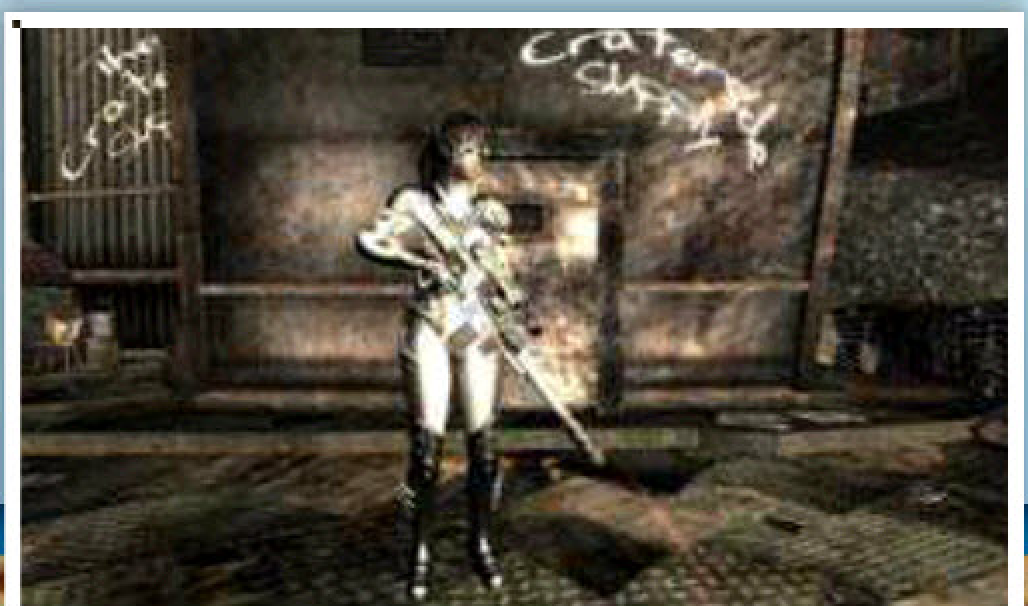
有许多游戏声称正在进行这一方向的努力，而它们的实现方法大多以复杂的分支结构为主，具体展现在玩家眼前的则是一个又一个令人头痛的选择。

既然说明玩家的选择将决定一切，那么玩家角色设计也将交由玩家自己进行抉择。与定制人物只能改变游戏人物的相貌与穿着相比，可选路线可以说是使得玩家在进行游戏的过程中能够打造游戏人物的性格。这是这一设计方法的最终目的，至于效果是否真的能够达到预期则要另说。

与日式游戏之中多数无关痛痒的选项相比，以高自由度著称的美式角色扮演游戏之中能够进行的选择则要丰富许多。具体实现方法最初即是对话树，之后又在此基础上进行了诸多改良与简化，其目的则是提高核心游戏的亲和力，比如《质量效应》中的滚轮选择、《龙之世纪》的图标选择，而《阿尔法协议》则在《质量效应》的滚轮选择的基础之上增加了时间限制与默认选择。尽管表现方式有所区别，但是核心并没有实质变动。虽然每一个选择能够影响的结果是有限的，但是由于精巧而环环相扣的故事设计以及各种事件的交错与互相影响，最终呈现在玩家面前的可能是一出十分精彩的互动戏剧。这一结果的实现需要大量的设计资源的投入，事实上，可选路线受到游戏制作方诟病之处就在于花费大量的时间与金钱去实现玩家可能甚至不会看到的游戏内容，因此真正这么做的游戏并不多，而这为数不多的游戏几乎都可以被称为艺术品一般的存在。有些玩家在评价《暴雨》时，反而不会因为多种可能性而不断重玩，因为第一次的选择就代表了他们的态度，对于他们来说，游戏过程已经如现实生活一般不允许被改变。

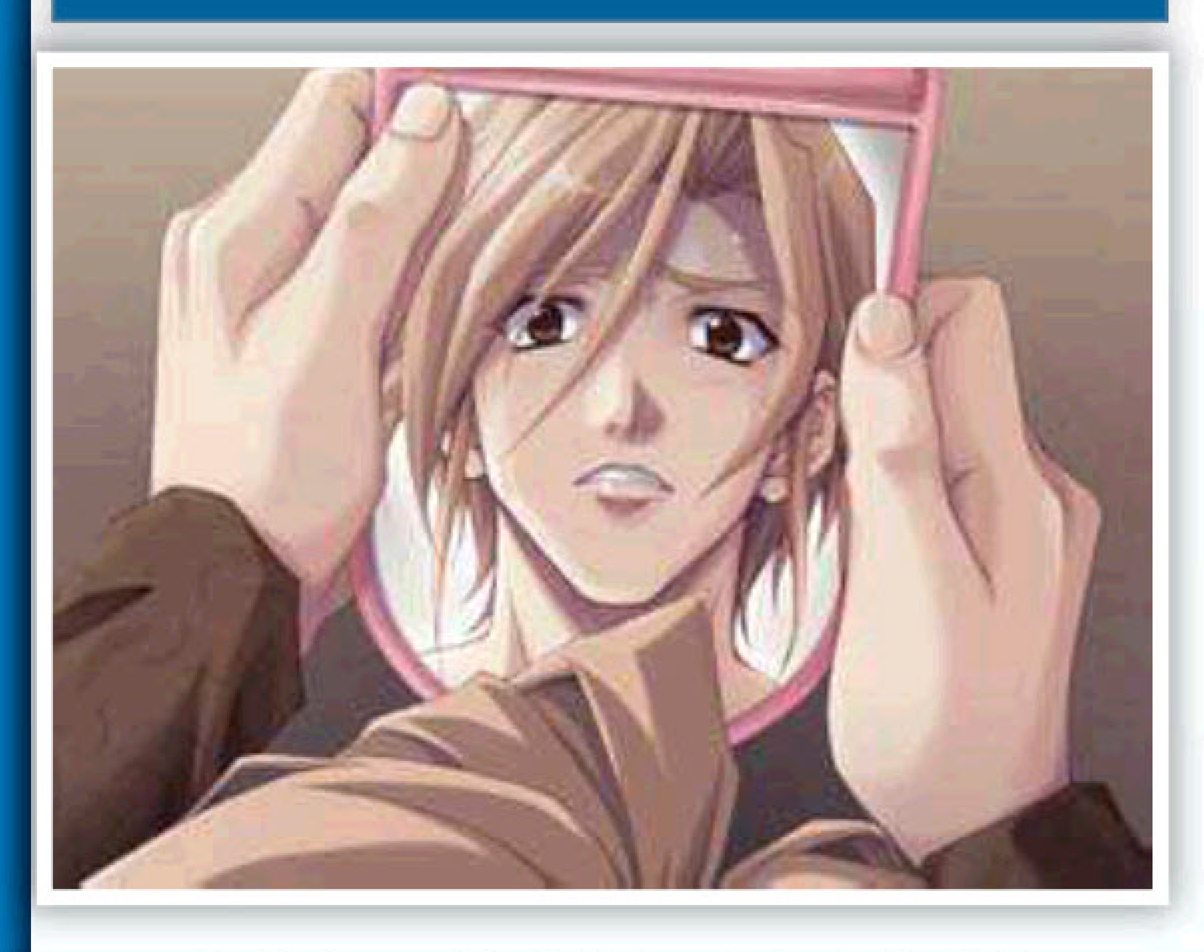
日式游戏的可选路线一般出现在文字冒险类型之中。事实上，日式文字冒险游戏的对话选项与上面介绍的对话树的改良与简化确实具有一定的相似之处，只是由于内容上的区别，前者多以好感度为不同分支的判断标准。“《樱大战》系列”曾加入了时间限制的判定，也在好感度的基础上加入了主人公大神的性格变化，有些选项会导致大神性格转硬，反之亦然。这似乎在某种程度上印证了上文之中所说“可选路线可以看作玩家对于游戏人物性格的塑造”。由于美日游戏的天然区别，尽管都以可选路线为玩家角色设计方法，二者还是有许多不同之处。比如日式文字冒险游戏的不同路线并不会造成设计资源的过多浪费，相反，玩家会以此来判断其耐玩程度的高低。与美式游戏之中丰富的自生可能性相比，日式游戏只有数个可以选择的结局，虽然游戏线路的数目增多，但是自由度并没有增加。而且日本文字冒险游戏的线路选择通常是被几个选项所决定的，换句话说，一旦这些关键点被确定下来，故事的发展亦被决定，玩家对此再无干涉的权力。

随着沙盒游戏的出现，以及游戏可能玩法的增多，越来越多的游戏声称玩家可以自由运用自己喜欢的方式进行游戏，或阴谋暗杀或高调爽快，从某种程度上来说，这也确实体现了玩家的自由意志。



多条叙事线索

代表游戏：《最终幻想》、《生化危机6》
优点：增加叙事深度、对于宏大叙事表现力更强
缺点：缺乏对于一个人物的聚焦、减弱代入感



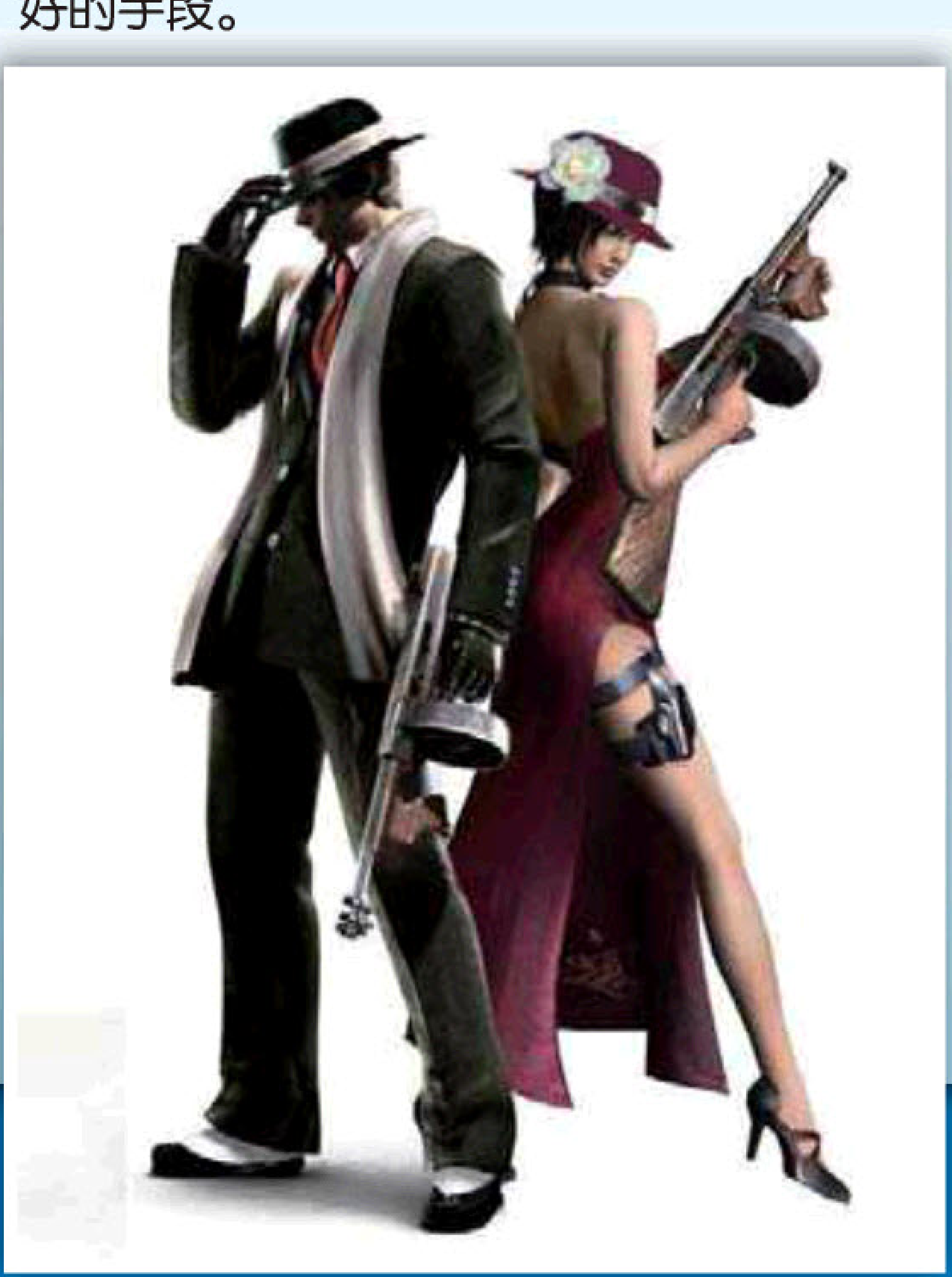


在游戏设计师纠结玩家角色的性格是否会造成代入感的降低，并因此屡屡使用失忆这一老哏的时候，业界已经出现了太多优秀的玩家角色代表。他们并非由于缺乏性格而受到喜爱，而是恰恰相反。

不知是由于玩家对于只能控制单一角色感到乏味，还是设计师想要营造更加多元化的游戏体验，抑或只是由于游戏这一艺术形式的日益成熟，多线叙事逐渐崭露头角。既然是多线叙事，不同线索当然需要不同角色进行引导，由此，若干地位平行的玩家角色也成为了设计方法的一种。

多线叙事并不是新近才有的产物，事实上，《最终幻想》即以这种方法营造了极为宏大的游戏世界。多线叙事不仅可以构建宏大世界，也可以与游戏玩法强烈相关。经典文字冒险游戏《428 被封锁的涩谷》也是多线叙事的典范，而各个线索之间能够互动并且产生影响这一机制的设定正是其吸引人之处。

多线叙事更为重要的目的恐怕还是以多条线索展示故事的不同侧面，从而带给玩家更为立体的体验。近年来，由于游戏的图像化水平的提高与电影化表现能力的增强，多线叙事的运用似乎更为普遍，同时也更加得心应手。前段时间流行的大作《生化危机6》即试图运用这一手法为口味越发刁钻的玩家提供更为强大与丰满的故事。不断有新消息放出的《横行霸道Ⅴ》也已经宣称确定有三条叙事线索。对于设计人员来说，虽然多线叙事对其提出了更高的要求，但是由此换来的自由驾驭与有的放矢也是激发创意的好的手段。



结语

玩家角色设计思路的变迁从某个角度反映了游戏这一形式在情感表达上的逐步深入，也是玩家群体扩大的一个体现。当玩家不再满足于热血少年漫画一般的游戏主角，而令我们印象深刻的玩家角色设计越来越风格多样，游戏与艺术的距离也越来越近。虽然不可避免地借鉴其他形式的手法，游戏在多年的发展之中也逐渐形成了关于玩家角色设计方法的独特思路，选择、互动、代入、沉浸是与其他形式的方法相互区别的关键要素。在继续深入表达的同时，保持自己的特色也是非常重要的。

RPG怪物漫谈——龙

龙年虽去，这种最为中国人喜爱的吉祥动物却总是与我们游戏玩家打着交道。在接触过不同的东西方文化后，龙在我们心中的概念也有了很大变化。这辑我们就来谈一谈游戏中的龙，笔者也趁此机会祝各位读者新年大吉，在蛇年有个精彩的开始！

文 koflover　编 胧月


■来自北京故宫的九龙壁。

龙是一种地位崇高而又司空见惯的虚构生物，没有人见过龙的真正面目，但龙的形象却是家喻户晓。龙在英语里叫做Dragon，但汉语中的“龙”和英语中的“Dragon”所表达的含义是不同的。这一点相信各位读者朋友在英语课堂中都曾经学到过，毕竟在英语中Dragon往往都象征着邪恶和暴力，与汉语中“龙”的美好形象截然相反。一看到“小龙女”这个词，我们中国人可能会浮现出种种美好的遐想，但如果把这个词翻译成“little dragon girl”的话，就会给欧美国家的人一种“小恶魔”的感觉。

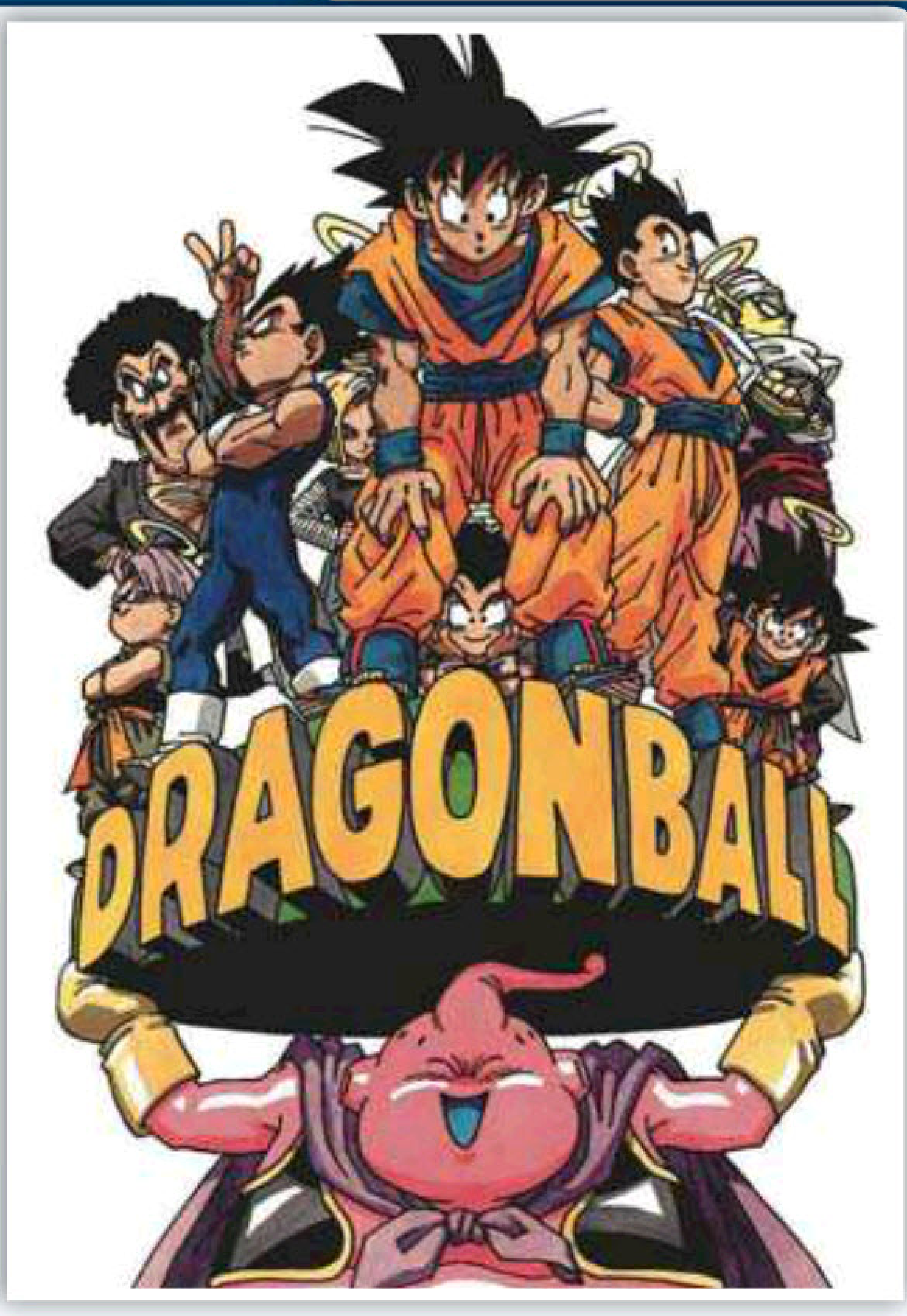
汉语中的龙原意是指东方龙，它拥有鲜明的神格并作为封建帝王的象征，又是十二生肖之一，受到人们长久以来的崇拜，所以中国人也往往自称为“龙的传人”。虽然东方龙的形象在历史中也经历过多次演变，但在人们心目中，它的标准形象应该是一种集合九种动物形象特征的生物，之所以是九种动物的集合，是因为“九”这个数字本身就代表着至高无上。不过东方龙究竟由哪九种动物合成而来却是众说纷纭，比如一种说法是嘴像马、眼像蟹、须像羊、角像鹿、耳像牛、鬃像狮、鳞像鱼、身像蛇、爪像鹰。东方龙一般都有五个爪子，这种形象在明清时期得以定型，“五”这个数字既与龙的生肖次序吻合，又可能包含了“九五之尊”的含义。而东方龙的形象也传入了日本和韩国，但因为传入的时间比五爪龙出现的时间要早，所以往往是三爪或四爪的形象。

英语中的Dragon则是指西方龙，它的形象类似一只生有类似蝙蝠肉翼的蜥蜴，浑身上下包裹着厚实的鳞片，我们在游戏中见到的一般都是西方龙。西方龙虽然拥有强大的力量，却很少上升到神的高度，充其量不过是一种上古巨兽罢了。勇敢的战士或冒险者无不把挑战巨龙作为自己的奋斗目标，一方面是因为西方龙是一种强大而邪恶的生物，屠龙正是一种“正义战胜邪恶”的美好传说；另一方面因为西方龙喜欢收集大量财宝，屠龙也意味着巨大的财富回报，这与当时中世纪欧洲崇尚扩张和掠夺的心理相吻合。其实西方龙在一开始并不是什么反面角色，在凯尔特和维京等


□“蝙蝠肉翼+蜥蜴身躯”是西方龙的典型特征。

民族中都是被崇拜的图腾形象，但因为它在《圣经》中被描述成为恶魔的化身，所以它的名声也就一落千丈了。

由于东方龙和西方龙的差异实在太大，所以“龙”和“Dragon”之间其实是不应该互译的，很多中国学者也呼吁将龙译为Loong或Lung，但目前这种翻译方式还没有受到大众的普遍认可。其实在英汉互译中这种不恰当的例子还有很多，比如“凤凰”和“Phoenix”、“僵尸”和“Zombie”、“骑士”和“Knight”等等，严格推敲的话它们彼此的含义也是有很大差别的。不过这些翻译既然已经约定俗成，再想纠正过来就比较难了，虽然大多数人能搞清楚东方龙和西方龙的差别，但“龙”和“Dragon”这两个词依然是乱用一气。比如日语中虽然有“龙（竜）”和“Dragon（ドラゴン）”的区分，但在游戏和动漫作品中，将两者混淆的例子比比皆是。无论是东方龙还是西方龙，它们都包含着丰富的内涵和源远流长的历史，不过在本文中，我们讨论的重点还是在RPG中作为怪物出现的“龙”，也就是西方龙Dragon。为了便于叙述，如果没有特别注明的话，下文中所提到的“龙”均代表Dragon。



▲虽然《龙珠》中的“竜”是不折不扣的东方龙，但漫画标题中却使用的是“Dragon Ball”。

龙的体系分类

龙作为奇幻题材作品的常客，自然少不了以各种不同的面目示人，它们就像人形生物那样进行严格的体系分类和能力设定，从而在奇幻世界中扮演最适合自己的角色。就像研究神话体系中的诸神那样，研究龙的体系分类也是一件富有乐趣的事情，在日后进行奇幻小说或游戏的创作时也能起到很大的帮助。NDS平台有一款名为《龙百科》（Dragonology）的游戏，游戏内容以龙的知识讲解为主题，有兴趣的玩家可以找来体验一番。

▲《龙百科》这款游戏由同名书籍改编而来，堪称龙的电子字典。

在不同的奇幻题材作品中，龙的表现方式也是有很大区别的，比如在“《怪物猎人》系列”中，无论是天上飞的、地上跑的还是水里游的怪物，名字里都可能都带有一个“龙”字。而在《游戏王》中，龙的花样就更多了，保守估计也有500种以上，绝对能让爱好龙的玩家大开眼界。毕竟龙只是一种虚构的幻想生物，无论怎么后天加工它的形象都不算过分。虽然《怪物猎人》和《游戏王》中的龙看上去有些大杂烩的味道，并没有严格规范的体系分类，不过在AD&D（专家版龙与地下城）规则中，龙的设定规则就严谨得多，而且也成为了许多RPG的参

考模板。接下来我们就来谈一谈龙在AD&D中的体系分类吧。

在AD&D中出现的龙可以分为真龙、类龙和龙的衍生物这三大类。真龙指的是血统纯正的龙族生物，按照AD&D的第四版规则所述，真龙又可以细分为彩色龙、金属龙、灾厄龙、报应龙以及位面龙这五大种族分支；类龙则是外形与龙相似，但不具有纯正龙族血统，主要包括龙兽、亚龙、翼龙和伪龙等生物；而龙的衍生物是指那些以龙为“原材料”而制造出的怪物，如龙巫妖、骨龙、僵尸龙、龙魔像等等。还有不少龙是人们根据原有的基础规则进行进一步加工创作的，比如《游戏王》中的蔷薇龙、《怪物猎人》中的崩龙，这些龙虽然没有自己对应的分类，但也基本符合龙的一般特征。

真龙

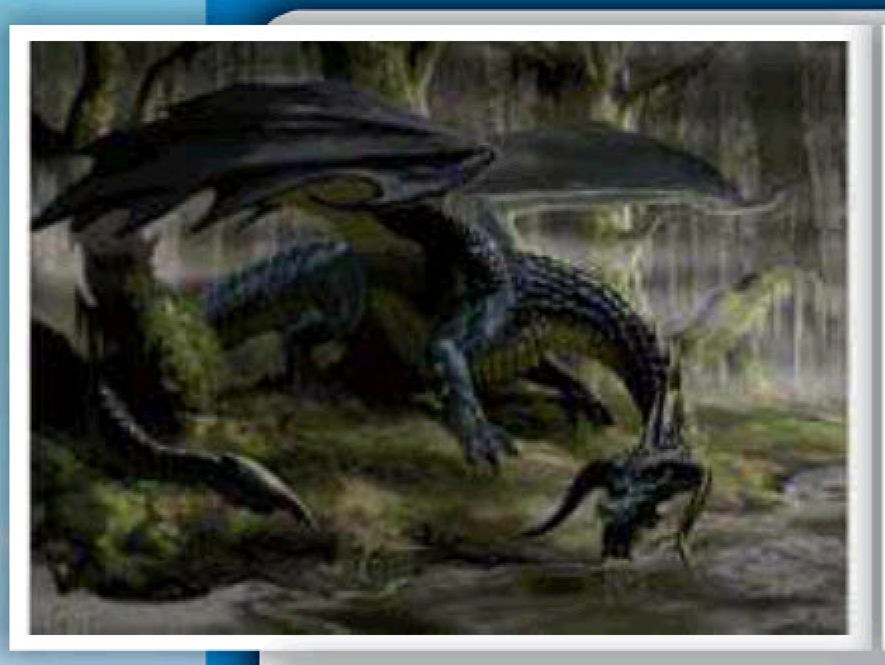
真龙是由龙神艾欧根据自己的形象创造出的生物，它们虽然形象各异，但“肉翼蜥身”依然是其共同特征，并且都拥有龙息（Dragon Breath）的能力。龙息是真龙最强大的武器，具有强大的破坏力和广阔的攻击范围，根据真龙种类的不同，龙息的属性也会有所改变。只有真龙才能够使用龙息，而类龙和龙的衍生物只能使用擒抱或啃咬等肉搏攻击，是不具备龙息能力的。另外真龙的智商远远要比类龙和龙的衍生物要高得多，它们使用高级的龙语进行相互交流，并且能掌握强大的魔法，而它们的龙鳞能抵抗大多数元素魔法的攻击，因此游戏中的龙常常会有“魔法免疫”的能力。总而言之，龙是世界上实力最接近于神的生物。

在真龙中最具代表性的还是彩色龙和金属龙这两个种族分支，它们分别追随着五色龙提亚马特（Tiamat）和白金龙巴哈姆特（Bahamut）。据说龙神艾欧在与魔神“恐惧领主”战斗时不敌身亡，被一斧子劈成了两半，而提亚马特和巴哈姆特正是从艾欧分裂成两半的遗体中诞生的。提亚马特是代表着傲慢、自负与贪婪的恶龙之王，而巴哈姆特则是维护正义和荣誉的守护神，而追随它们的彩色龙和金属龙也同样被划分为正邪两派。



▲五彩龙提亚马特拥有五个头，每个头的颜色都不同并且能使用不同属性的龙息。

彩色龙主要分为黑龙、白龙、蓝龙、绿龙和红龙这五种，它们分别对应提亚马特的五个头的颜色，提亚马特的主头颅是红色，而红龙在彩色龙中也是实力最为强大的。黑龙（Black Dragon）主要生活在阴暗的沼泽或密林地区，它的龙息是具有极强腐蚀能力的酸液，它瘦削的头部和尖锐的犄角如同骷髅一般恐怖，而漆黑的外表与阴暗的环境相一致，是天然的“迷彩服”。白龙（White Dragon）则生活在寒冷的高山或冰河地区，它洁白的皮肤与皑皑白雪融为一体，很难被敌人第一时间发现，而它的龙息则是寒冷的气息，能够瞬间将猎物冻成僵硬的冰块。绿龙（Green Dragon）喜欢生活在茂密的森林中，与同样生活在这里的精灵和妖精们的关系还不错，它通体翠绿的外表也起到了“保护色”的作用，龙息则是剧毒的云雾。蓝龙（Blue Dragon）喜欢生活在海滨地区，经常在海岸线附近的洞穴筑巢，由于长期与电闪雷鸣的风暴作伴，所以它的龙息是球状或弧形的闪电。红龙（Red Dragon）则生活在最危险的火山地区，滚烫的岩浆也丝毫无法伤到它的皮肤，但它喷出的龙息却是比岩浆炽热百倍的烈焰，不但能将血肉烧成灰烬，就连金属也一样能够融化。除了黑白绿蓝红这五种颜色外，彩色龙中还有诸如生活在沙漠地区的棕龙、生活在平原地区的灰龙以及身居地底的紫龙等等，这些都是人们对五种基本彩色龙的补充加工。







▲黑白绿蓝红这五种彩色龙在奇幻作品中最为常见。

金属龙则分为金龙、银龙、黄铜龙、赤铜龙和青铜龙，它们虽然以金属来命名，但并不意味着皮肤就是由金属所组成，只不过肤色和这种金属的光泽比较接近罢了。金属龙所对应金属的稀有程度也决定着它的地位和实力，金属龙之王巴哈姆特对应的是最为稀有的白金，而金龙则是五种金属龙中地位最高且实力最强的。黄铜龙（Brass Dragon）喜欢生活在沙漠地区，它能够喷出线形的火焰以及锥形扩散的催眠气体，但它并不喜欢暴力，而更愿意用催眠的方式使敌人屈服。青铜龙（Bronze Dragon）与蓝龙的栖息场所是一致的，它除了拥有闪电龙息以外，还能喷出云雾使敌人的视野受阻。赤铜龙（Copper Dragon）生活在山岭和峡谷地区，它的肤色与长期受到烈日暴晒的岩石那样，呈现出红褐色的金属光泽，而它的龙息则是酸液和缓速气体。银龙（Silver Dragon）与白龙一样生活在寒冷的高山或冰河地区，但它的肤色要比白龙更有光泽，在雪地中不会被雪色所掩盖，反而更加熠熠生辉，它的龙息则是寒气以及锥形扩散的麻痹气体。金龙（Gold Dragon）更倾向于居住在由石头砌成的洞穴甚至城堡中，并且往往拥有一群对它忠心耿耿的生物来负责守卫工作，金龙的龙息是不逊于红龙的烈焰，并且还能喷出具有衰老效果的气体。除了这五种金属龙以外，金属龙中还包括有钢龙、铁龙、钴龙等物种，这些龙在金属龙中的地位比较低下，而且往往都不是善类，它们并没有承担起保护弱者的任务，反倒利用自己强大的力量去欺凌和奴役弱小。

与彩色龙和金属龙相比，剩下三个种族分支灾厄龙、报应龙和位面龙则比较少见，这与它们深居简出的生活习惯也不无关系。灾厄龙（Catastrophic Dragon）拥有强大的原始力量，顾名思义它们拥有创造灾难的能力，比如地震龙、台风龙等等，这些灾难对于一般生物来说可谓灭顶之灾，但对于真龙倒不足为惧。报应龙（Scourge Dragon）又称瘟疫龙，它们能够制造和传播瘟疫，因为人们相信疾病和瘟疫是多行不义的报应，所



▲巴哈姆特也是“《最终幻想》系列”中的著名召唤兽，但《最终幻想》只借用了“巴哈姆特”这个名字，并没有保留白金龙的原有设定。



▲宝石龙并不是周身上下遍布着宝石，而是皮肤拥有宝石般的光泽。



▲巨大而迅猛的亚龙。

以报应龙反倒起到了抑恶扬善的作用。报应龙和灾厄龙的行为虽然具有破坏性质，但在金属龙眼中这不过是因果循环的准则而已，只有当这些破坏行为影响到世界的平衡，金属龙才会出手干预。至于位面龙（Planar Dragon）则是生活在不同位面的龙族生物，所谓位面可以理解为在世界以外的区域，类似于平行世界的意义，像天堂、地狱、混沌和深渊都是位面的例子。位面龙的种类有很多，上至在天界位面的光耀龙、在星界位面的星界龙，下至地狱或深渊位面的阴影龙、深渊龙、冥河龙，以及平时我们经常能见到的宝石龙、妖精龙等等，都属于位面龙的范畴。由于位面本身就是一个供人们自由设定和发挥的概念，所以与之对应的位面龙也是层出不穷，只要新位面龙的设定信息足够完善详细，就能够被人们接受。

类龙

类龙是外形与真龙有些类似，但不真正具有龙族血统的生物的统称，主要分为龙兽、亚龙、翼龙和伪龙等种类。这些生物没有高贵而强大的龙息，只能像一般的野兽那样用爪牙去肉搏，在严格意义上并不属于“Dragon”这个词的范畴。不过类龙在奇幻作品中也是比较常见的怪物，很容易跟真龙混淆，在这篇有关龙的文章中我们也来介绍下它们吧。

龙兽（Drake）是一种巨大的四足爬虫，身后拖着一条长尾巴。大部分龙兽能够使用两条后腿直立行走，前肢能够用来搏斗或抓取物品，造型很像是恐龙中的迅猛龙，也就是《怪物猎人》中速龙等怪物的原型。不过还有一些龙兽则是以四足爬行的形式行走，某些龙兽甚至还长有翅膀，与真龙的形象颇为类似。不过，龙兽的体型要比一般的真龙小得多，而实力和智商更不是一个档次的。龙兽往往被人们驯化作为坐骑、信使或驮兽，它们不会说话，只能发出几种简单的吼叫声。

亚龙（Wurm）是一种巨大的蛇形生物，它的头部与真龙比较类似，体型与真龙相差无几，身上也有类似于龙鳞的鳞片。不过亚龙没有脚和翅膀，只能以蠕动的方式去爬行，说白了只不过是条大蛇而已。亚龙的攻击方式以撕咬为主，有时候也会使用生有尖刺的尾巴去抽打敌人，或是从口中喷出毒液——这一切也完全符合蛇的特征。



■几种典型的龙兽造型。

翼龙（Wyvern）的形象乍一看和真龙有些相似，都具有“肉翼+蜥身”的特征，但它的体型要比真龙小得多，而且只有一对后肢来站立和行走，前肢则是与肉翼连成一体，而真龙则拥有前后四肢和双翼，这是两者的最大区别，翼龙也因此被人称作“双足飞龙”。翼龙虽然不会龙息和魔法，在力量上与真龙更是天差地


■与真龙相比，翼龙其实更接近于鸟类的特征。

别，但由于它的体型小体重轻，所以在飞行时反倒比真龙灵活得多。翼龙常被人们驯化作为坐骑，在《魔兽争霸》等游戏中出现的“风骑士”正是以翼龙为坐骑的。

伪龙（Pseudo Dragon）是一种外形类似于真龙的兽类，单看形象的话两者的差别似乎不算大，但伪龙只有家猫一般的大小，体型还达不到一般真龙的百分之一。虽然这个小家伙并不会强大的龙息，但它的行动却非常敏捷，一旦被它充满毒素的爪子、牙齿和螯刺打伤后则会受尽苦头。伪龙很善于利用阴暗的环境伪装自己，从敌人意想不到的角度发起突袭。


▲如果不是体型太小的话，伪龙和真龙还真不是很好区别。

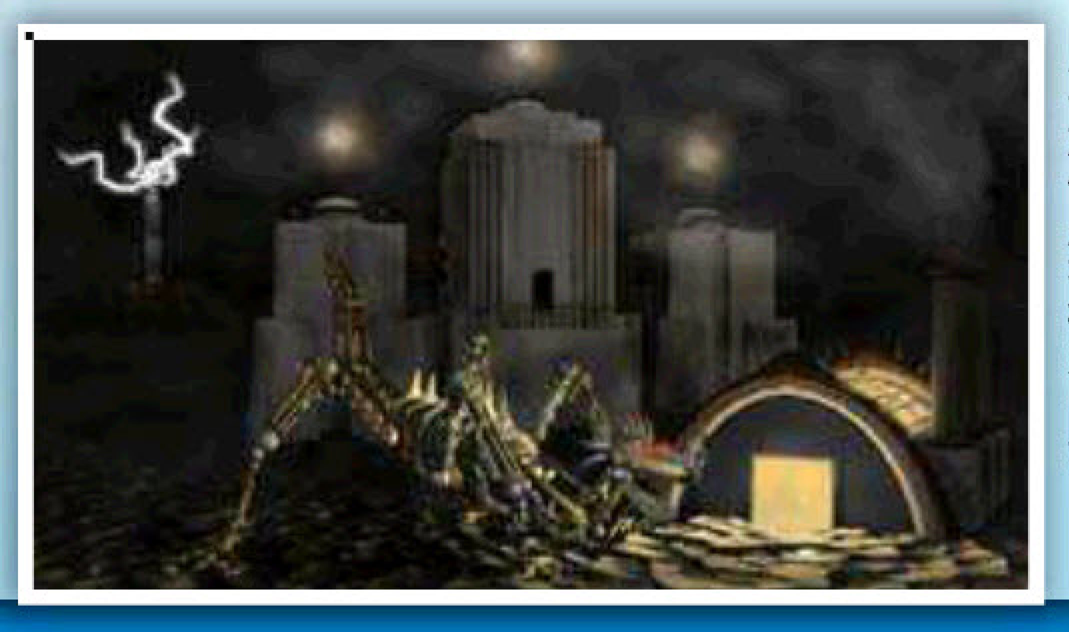
龙的衍生物

龙的衍生物都是那些按照AD&D规则的设定而衍生出的怪物，说白了就是由“合成法”创造而来。比如“龙巫妖”就是按照巫妖的设定规则衍生而来，把原本化身为巫妖的人类、精灵、兽人等人形生物替换成强大的龙，一个集合了龙和巫妖特点的强大怪物就此诞生了。而“吸血鬼龙”、“龙魔像”等怪物也采用了类似的合成规则。当然，这种合成生物往往出自设计者的个人想法和观点，并不一定能成为大众都认可的通用规则，在这里我们挑一些有代表性的龙的衍生物来介绍吧。


▲就像沉睡在棺材中的吸血鬼那样，吸血鬼龙也只能在财宝堆中安眠。

吸血鬼龙（Vampire Dragon）在外表上看上去和一般的真龙并没有什么区别，但吸血鬼龙也是属于血族的不死生物，所以它和一般的吸血鬼一样都害怕阳光，没有影子，也不会在镜子反射出自己的容貌，同时也失去了龙息能力。吸血鬼龙喜欢利用自己生前收集的财宝作为诱饵，吸引那些贪财的冒险者上钩。这些倒霉蛋的血被吸干后就变成了吸血鬼衍体，如同听命吸血鬼那样永远服从于吸血鬼龙。吸血鬼龙比普通吸血鬼强大之处在于不害怕大蒜和流水，而且由于它的体型庞大，很难用山楂木桩刺穿心脏的方式将其杀死，吸血鬼龙的惟一弱点就是阳光。

龙魔像（Golem Dragon）是由强大的术士或死灵法师创造出来的自动装置，它的躯体可能是完整的巨龙骸骨，也可能是由花岗岩或钢铁制成的龙形雕塑。如同一般的魔像那样，只有制造者在人造躯体中注入强大的魔法后，龙魔像才具有行动的能力，而且只听命于制造者本人。龙魔像的实力虽然完全无法和真龙相比，却也比一般的魔像厉害得多，强大的攻防能力使其成为主人最可靠的杀戮机器。


◀由金属制成的龙魔像，看上去就像是机械龙一般。



文 胧月　美编 Juxi

《灾厄重生》

《灾厄》是最早于PS3平台上登陆的游戏，去年年底发售了PSV下载版，爽快的动作性和大迫力的BOSS战令硬派动作游戏玩家热衷不已。当玩家使用各种华丽手段击倒BOSS时，可能并没有留意到游戏的剧情背景。预言者为什么要讨伐四王？敌方的BOSS们真的十恶不赦吗？跟随这篇官方小说，我们可窥见四王的行动动机，以及其各自的生存创世理念。

1章 钢王

这是狂王死后，对为守卫国家而战斗的那个骑士的称呼。他披着机械铠甲，堪称王国黄金期的遗产。

可是，他并没有因这个称号而自豪。因为对他而言，所谓的“王”只有他所宣誓效忠的阿榭蕾拉。缘此，他并不把自己称为“王”，即使是现在，他也认为这个国家的王依然是阿榭蕾拉——这位忠诚骑士恋恋不忘的逝者。

阿榭蕾拉的残影是如此地被骑士所依恋，因此，骑士们深深憎恨着据说杀死了阿榭蕾拉的蓝发人物和幕后操纵者“预言者”。他的骑士们在“复仇”和“继承意志”的渴求下行动，宛如没有自我思想的行走机器。也正因如此，民众从他的背影上看到了阿榭蕾拉的身姿。



官方小说

这个房间作为被称为“王”的人物的居所，未免太过简陋。但这里也正是这位叫作“钢王”的骑士的狩猎场，他如同夏日草原上的狮子，蛰伏着，并随时准备向猎物发动袭击。这是同时身兼百战练磨的骑士和威严的当权者两种身分的他最适合的存在方式。

“什么人？”骑士唐突地发出一声问话。融化在黑暗中的周围并没有任何活物的气息，这一声问话回响在虚空之中，静静地萦绕流动。然而，骑士胸有成竹，炯炯的眼神直盯着黑暗里的某个方向，悠然地等候对方的回应。简直就像是将周围的黑暗当作某种有自我意识的生灵，而与之对话。

“钢王威名诚不我欺。”伴随着人声，夜幕下无形的空间发生收束，幻化为人形。眼前奇异的事件并没有让钢王吃惊，他还是维持着悠然的姿态：“再问一次，汝是何人？”

“认识我的人都这样叫我——预言者……”

话音落下的同时，钢王的斩击便电光火石地迸现。这个人形的预言者不做任何抵抗地就此被斩为两段，又重新融入夜色。钢王仍没有任何动摇，仿佛早就明白自己的斩击不会奏效。

“汝来到我处有何用意？”

对着被斩入夜色的预言者那尚未消失的气息，钢王淡淡地扔出话语，那平淡的压力似乎是在告诉对方：不要拐弯抹角，也不要玩任何花样。

黑暗中的预言者——那个被一度砍断、隐去身形的不速之客，又再度幻化为人形，他说道：



“作为一名王者，阁下真是不识礼节。”

这句对钢王的不逊之言，并没有激怒他，他反而像理所当然地一样欣然接受。

“也罢。今夜我前来的目的，也并非要对阁下说这些尘芥小事。”

“那么汝前来作甚？”

“钢王啊，我今夜前来是给予你忠告。如果战争继续扩大，这个国家将再度为‘灾厄’所毁灭。”

这是对阿榭蕾拉曾一度守护的国家的灭亡预告。可是，钢王对此没有发表任何感慨，只是将自己的疑念扔给了预言者：“汝言道的‘灾厄’是何物？”

“阁下应该亲眼目睹过吧？那个佩戴金色王冠的神威怪异体……”

“那个怪物……”直到刚才还稳如泰山的钢王，身体竟微微地颤抖。

“没错，就是那个曾经令阁下绝望的怪异体。所以钢王啊，立刻停止战争，不要再让它复活。”

“它”是钢王尚为一名普通骑士时所亲自体验过的恐怖。在这个划破穹顶出现的仪容庄严的怪物面前，钢王一度绝望地屈膝跪地。他知道自己绝不是它的对手。这是他作为骑士时第一次受挫，也是惟一一次心灰意冷。

“最初阁下见到的灾厄，正是狂王不加节制地使用我所赐予的力量的行为，才导致了它的出现。”

接着，预言者讲述了狂王从诞生之后发生的故事——这也是该国被诅咒的历史和战乱的回忆，阿榭蕾拉的英雄传奇。这段传奇并没有迎来幸福的结局，因为英雄最后沉溺于自己被赋予的强大力量，不顾后果地为所欲为。最终，英雄令自己曾一度讨伐掉的最凶恶的灾厄复活，为此，英雄也付出了生命的代价。

“果然，杀死阿榭蕾拉陛下的是……”

“是我。”

“为什么要这么做？既然她曾经击败了灾厄，这次也应该能够做到。”

“乐观的推测对我没有任何必要性，因此阁下的问题毫无意义。杀死狂王是打倒灾厄的前提，所以我这么做了，仅此而已。一切都是创造太平盛世的必要工作。”

骑士无言地再度行动，不过和方才不同，他的身体中溢出强烈的憎恨与欢喜之情，完全不似那个悠然沉稳的王者。这是被称作“复仇”的负面感情，以及寻觅到复仇对象时的愉悦。这些感情令这位王、这位骑士堕落成一介复仇者。

受到斩击的预言者徐徐隐去身姿，空气般地回归黑暗，他已经不打算再多费唇舌，只留下一句话：“钢王啊，我已经忠告了你。之后左右王国命运的人，是作为王的你。切勿忘记，如若继续争斗下去，不断地产生出恶意，我会造出‘容器’将你杀死，就像以前杀死狂王一样。”

“求之不得。给主君复仇是我的生存目的，为达目的我可以舍弃一切。”

“你疯狂地崇拜令世界濒临毁灭的狂王，并要继承她的意志吗？”

“继承主君的意志是骑士的天职，为主君复仇昭雪也同样。世界变得怎样，我并不关心。”

“这又是人的罪业之一……所以我并不否定你的行为，哪怕你最终会跟狂王一个下场。”预言者说完这最后的一句话，完全消失了气息，房间重新回归了静寂。与此同时，这刚刚产生的静寂再度被钢王的狂笑撕裂。今夜此时，万民拥戴的“钢王”已经死去，取而代之的，是全身被复仇之火炙烤得癫狂的复仇鬼。这之后，堕落为复仇鬼的钢王刻意违抗预言者的意志，令战争愈加激化。

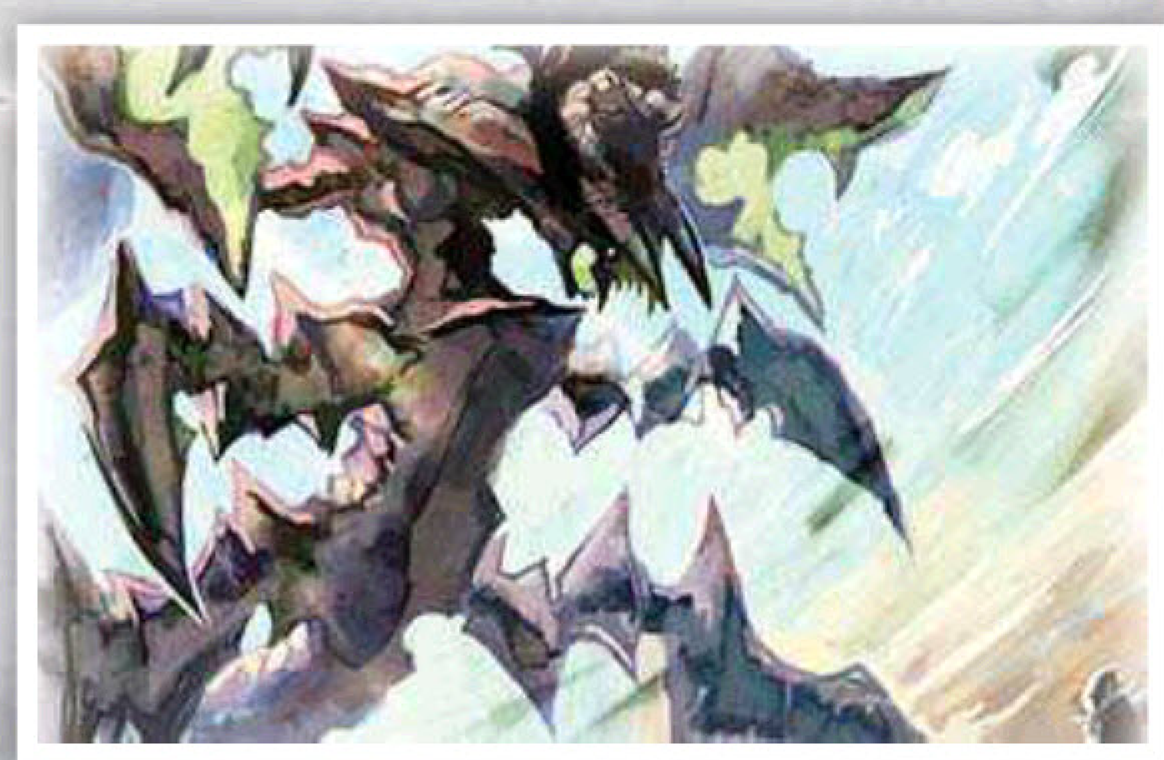
这是为了引诱出“魂之容器”和预言者，并且为自己宣誓效忠的狂王复仇——即便他知道在亲手为自己的人生拉下幕布。



第2章 兽王



这是生活在大陆东方、被称为蛮族的统率者的称呼，他的外形实在是没有王者风范。本能地寻求战争刺激和领土的兽王不断扩大战事，但其所作所为不是为了自己的民众，而是为了满足自身的欲望。进攻圣都圣威尔同样也是“欲望”二字，所谓的古代契约只不过是借口。民众和路边的石头在他看来都一样，一旦妨碍到自己，他可以平心静气地舍弃追随他的臣民——无论与他多么亲近。民众畏惧他，奉他为王，视其为非人的



存在，最纯粹地满足自己的疯子。

在能够一览圣威尔的沙漠一角，是蛮族们的前线阵地。可是今日此时，这里却被阿鼻地狱的漩涡支配——从基地传出魔兽的怒吼和暴动的声音，人类死前的悲鸣和呼救声不绝于耳。

有的人被魔兽的铁爪剪断，有的人被尾巴压成肉酱，惨绝人寰的景象下，如果硬说还有一丝温情，那就是他们死得非常干脆，毫无痛苦。

“王、王啊……你为什么要……”一些没有被瞬间杀死的人蜷曲着身体，挣扎着，痛苦地伸长手臂，像要抓住什么。他们都是忠于兽王命令的士兵。现在的他们，被兽王直属的士兵挑断脚筋，扔到兽王的面前。这对他们来说即是死刑宣告，因此即使明知道是徒劳，他们也要挣扎一下，谋求生还的可能性。

“老夫不需要完不成命令的人。这是赐给你们的最后的任务，用你们的命来取悦我吧。”

魔兽遵从兽王意思地出现在他们面前，为了对他们处刑。

“吃掉他们。”话音一落，士兵就被魔兽生吞活剥。脚筋被挑断的士兵们即使想逃，也没有办法站立起来，一个接着一个地发出怨恨的嗟叹与绝望的惨叫，葬身于血盆大口。每当不绝于耳的惨呼响起，就有鲜红的血液喷向半空。这些滚烫的液体染红了魔兽的嘴和身体，流向干涸的地面，似乎也要染红广阔的黄色沙原。成百上千人的血液被沙漠贪婪地吸干，空气里回荡着魔兽恐怖的咀嚼声。一个心智正常的人目睹此情此景，恐怕也会陷入疯狂，这简直可以说是人世间的活地狱。

兽王，这个地狱的始作俑者，却发出无聊的叹息声，似乎眼前的情景并不能让他满足。

“无趣。”

“随心而动完全不顾伦理道德，真是名不虚传的兽相呢，兽王。”

突然响起的男子声音刚落，兽王就听到自己手下魔兽的悲鸣。循着声音的方向，那里站立着一个披着斗篷的男子和一名试图逃命的士兵，其余的魔兽向斗篷男子发出咕噜噜的威吓。魔兽尽管面露凶相，却没有发动袭击，仿佛知道眼前的这个男子是比自己更为高等的存在体。

“兽王啊，我有事相问。”男子泰然自若地置身于惨烈的血海，毫无在意地淡淡向兽王发问。这对于兽王来说是何等新鲜的事情！兽王看着他，露出前所未有的笑容：“你问。”

“为什么阁下如此渴求争斗，甚至不惜屠杀本国的人民呢？”男子瞥了一下身边的惨剧，他的眼睛里没有一点悲哀或怜悯之情，只是寻求事实的单纯好奇心。

“老夫只是为了满足自己的欲望。仅仅如此。”兽王说完，也和男子一样看向自己子民的亡骸，笑得更加高兴了。

“即是说只要杀戮能满足自己的欲望，无论对象是谁吗？”

“这不是当然的吗？我无尽的欲望必须通过争斗来满足。”

兽王是个天真的疯子，这可谓是他的本质。男子发出一声感叹：“既然如此，兽王啊，我在此给你忠告。如果阁下继续放任欲望，无休止地争斗，我也许会制作出‘容器’来打倒你。”

“哼……你的意思是，你会用那个什么容器来妨碍我对吗？”

“就结果而言，的确如此。因为兽王你的行为……”

“哈哈哈哈！妙，太妙了！你不但不害怕我，还想打倒我！实在是太有趣了。”兽王不容分说地狂笑打断男子的发言，直笑得肩膀颤抖。兽性的面孔上露出的笑容，妆点着纯粹的疯狂。兽王对享乐、对欲望的需求和渴求，让他哪怕献出自己的生命也在所不惜。

“那么你是不打算停止争斗了对吗？”

“这不是当然的吗？不管发生什么，老夫都只做自己想做的事情。”

“一心贯彻自己的欲望……从某种意义而言，这是很有王者之气的作派，这实在非常有趣……”至今都没有流露出感情的男子，第一次发出轻轻的嗤笑。这是宣告新故事开始的嘲笑，亦是敲响凄惨故事开始的诅咒钟声。

“老夫最后问你一句，你叫什么名字？”

“兽王啊，你可以称呼我叫预言者。”

话音落下，男子的身姿渐渐淡化，融入周围的风景中，完全消失。

“原来不是人类啊，有趣……这实在是太有趣了！”兽王再次将目光投向自己的士兵……

苟延残喘的待处刑者最终都停止了呼吸，一片死寂的前线阵地中，回荡着兽王的狂笑。这笑声，正是新兴战乱的号角。



3 章 双王



这是一种堪称“暴虐”的光景。几分钟过后，所有贼人的生命之灯均熄灭，被喧嚣和杀气一度驱赶出去的静寂趁势回到馆内。

“呼……这么好的晚礼服被下贱贼人的血弄脏了……”

“明天把所有的警卫兵都处刑，竟然让吾等身处险境。”

漂亮的女性晚礼服上沾满深红的血迹，两人周围是贼人们飞散四处的血液与肉体，双王的公馆一片惨烈光景。

“是要这么办，不过在此之前……”

“是的，姐姐大人。”

双王将手伸向自己的衣带，似乎准备脱下礼服……下一个瞬间，两人动作一变，姐姐将不知何时握在手中的短剑投向黑暗的角落，同时妹妹也向同一个方向施放斩击。这是双王两人的神速连携技，没有人可以从这刹那间的连携神技下生还，是的，没有人……

神速的斩击和瞬发的投掷，均没有打中任何目标，看起来像是双王失了手。其实两人的判断并没有失误，那个黑暗的角落的确存在着“什么”，哪怕攻击未曾得手，她们也维持着自己高贵的姿态，警戒着留意着周围。相比现实，她们好像更相信自己的判断。

“了不起，能够觉察到我微小的气息，不愧是持有王者之名的人物……”

周围的黑暗蠢蠢蠕动着，慢慢地化作人形，印证了她们的判断是正确的。

“首先向你们致以赞美和敬意，被称作‘双王’的两位。你们的连携技果然华丽。”

“你找我们有何用意。”

“这个么……你们先换上衣服吧。”

男子变戏法似的取出奢华的晚礼服，递向双王。双王警戒地看着他，没有接过来的意思。

“我想与被称作‘双王’的二位对谈一番，所以请先保持王者的姿态。穿着全身是血和内脏的衣服，实在不方便说话。”

“确实如你所说。我明白，那么谢谢你的晚礼服。”

这是治理从遥远的古代以来大陆最大国家的至高人物。

双王是以两人共同称王这种奇异形式存在的特别君主，必须由双胞胎姐妹担当。她们认为终结世界的战乱、构筑和平的世界才是自己的天命所在，也是高贵的王者应尽的义务。由此，两位国君推行了一系列巩固和平的政策，对待战败国的民众犹如本国子民，她们受到周边诸国的良好评价，被大部分民众视为英雄。

然而，这只是表面现象……

她们对待恭顺的人们慈悲关爱，但如若有人胆敢违抗她们，无论自身的地位、性别和人种，都将受到严厉的惩处。这一切做法，都是贵族的治世之道。

收服的某都市中的公馆是特别为双王准备的度假之所，如今却变成战场。公馆中传来金属与金属的激烈碰撞音，大量身穿夜行衣的贼人向双王发动袭击，从人数上看是完全压倒性的不利。双王不慌不忙，一边叹气，一边拨开对方刺来的利剑。

“姐姐大人……”

“迫不得已啊……我还挺喜欢现在这身衣服的。”

伴随简短的对话，双王展开攻势，贼人们毫无反抗余地便命丧当场。

双王从男子手中接过衣服，穿在身上。恢复洁净的两人，其思考方式也从方才的杀人者切换回了王的模式。

“我可以开始说了吗？被称作‘双王’的人啊。”

“请讲……”

站立的两名女子，有着威风凛凛的王者风范。仅仅站立着就全身释放出压倒性的威压感，不自觉地震慑住对方。这是国民们畏惧且敬重的双王的真正姿态，统率强大帝国的至高权力。突然间，妹妹将利剑抵住男子的咽喉，男子没有一点惊慌，仿佛觉得这发生的一切都尽在自己掌握。

“这是何意，双王的一半。”

“胆敢闯入王的公馆，也应该有此觉悟吧？”姐姐话音一落，妹妹手中的剑尖透射出无言的杀气，只要姐姐一发令，妹妹就会没有任何犹豫地杀掉眼前的这个人。

“或者说，你没有做好任何准备就造访我们姐妹的公馆吗？被称作‘预言者’的人。”

“哦？原来你知道我是谁。”

“如果你希望我对你换一种叫法，那就自己报上名来。”

“不必。名字这种东西我很早前就舍弃了，随你喜欢地叫吧。”这是承认自己并非人类的一句话，双王并没有吃惊，只是悠然地站立着。

男子继续说道：“双王啊，既然你们知道我的身分，那么也应该觉察到我造访此处的目的吧？”这句话的潜台词，即是“顺从我的意思，俯首称臣吧”。

双王均不为所动，姐姐发出一声百无聊赖的叹息声，这叹息包含着失望和怜悯，以及纯粹的愤怒。她失望的是，帝国贵族中秘密传颂的预言者，并非引导人们的高贵存在体；愤怒的是，眼前的这个预言者只会喊着口号教人停止纷争，自己却不采取任何行动；怜悯的是，高高在上如同神明的预言者，其精神性与普通人并无本质区别。所以双王否定预言者的存在方式，将其视为自己实现理想和目的的妨碍者。



“我们无法回应你的期待。这场战争是统一天下，创造真正和平盛世的必要圣战，没有这场战争，就不可以实现安定的治世。安定的治世，必须由贵族领导草民的形式方可实现。作为预言者的你如果拥有高贵的意志，我也许会臣服于你的思想。可是你远远不够，所以我们会贯彻自己的意志。这是王的决定。”

“即是说，为了后世的和平，你们不打算停息这场战争对吗？”

“没错，这是我们的天责，贵族的宿命。”

实现自己从出生就被赋予的任务和宿命——这种坚定的信念，是双王真正强大之处。也正因为如此，双王和预言者注定走不到一条道上去。

“这真是高贵的信念，我对此信念深表敬意。你们是真正配得上王者名号的人……可是，这也是我必须要杀死你们的原因。”

“为什么？”

“你们的行动结果，主动会让世界产生难以估量的负面感情，这将招致令世界走向毁灭的‘灾厄’再度降临。”

“据帝国记载，灾厄曾经被狂王打倒过，既然这样，想来并不会有多大问题吧。”这是狂王阿榭蕾拉的英雄传奇，与此同时也是帝国不方便拿上台面的黑历史。敌国的英雄……这等于是承认敌国的狂王曾经拯救过帝国，拯救过世界。

“争斗不绝、负面感情不灭，灾厄就会无限复活，所以我为了真正还世界一个安宁，需要掐掉争斗的种子。以前的狂王也好，你们以及其他的王者也好。”

“即是说，我们的存在妨碍世界获得真正的和平？”

预言者没有直接回答这个问题，转而告知她们正在发生事实：“双王，你们现在正站在命运的岔路口。选择哪条道路是你们的自由，但切不可忘记，选择的结果将决定你们的未来。”预言者丢下最后这句话，重新隐于黑暗之中。

预言者消失后，公馆真正恢复了安静。姐妹二人静谧地交换着意见——无论发生什么，她们都不会动摇自己的信念，以及作为王者所作出的决定。

“那么，我们就打倒灾厄，也打倒你。”

“谁都不能阻挡我们前进的道路。”

“姐姐大人。”

“我明白，提早对那块土地的进攻计划。”

“是的，这都是为了实现我们的慈悲愿望……”

按照宣言，两人提前了进攻计划，似乎完全不把预言者和灾厄放在眼中。



躯王

这是最早作为预言者的上位存在体，却认为道不同不相为谋，而自愿转变为不死者的存在。当躯王还是预言者时，就以灾厄和秘术为中心进行热烈的研究，比任何人都更加理解人、世界与灾厄。因此，他比谁都清楚如今的预言者提倡的方法根本无法消灭灾厄，真正的和平不会降临。这是因为，预言者们采用的方法无法消灭灾厄的根本原因——即人类持有的自身欲望。

躯王认为，只有从欲望枷锁解放出来的不死者才应该统领这个世界。不死者既不会引发战争，也不滋生负面情感，灾厄根本没有诞生的土壤。当现世活着的所有人都变为不死者时，才能创造出真正和平安定的世界。这是躯王得出的最终答案，也是他的目标。

大陆北方的神殿都市，这曾是有着虔诚信仰的人们建设出的北方最繁华的都市。伴随着信仰的消失和蔓延的战火，这座神殿都市日渐衰退，如今是只留下几处痕迹的废墟。废墟的地下，至今尚存在着象征都市的神殿，忠实举行着祭祀活动，只不过玉座上的祭祀对象已经不同往昔。

死寂的空气是一道天然屏障，阻挡着生存之物的进入，构筑出一隅空虚世界。躯王矗立在这空虚世界的中心，迎接即将到来的昔日同胞。

“好久不见。”

空虚的世界里突然回荡起声音，声音来自一个凭空幻化出的人形物。这是一度作为预言者的躯王曾经的同胞，如今割席断义，成为单纯妨碍躯王的麻烦制造者。

躯王淡淡地回应：“你果然来了。”

“你的身体……究竟发生了什么？”预言者的语气略带惊讶。曾经高高在上的躯王，呈现出难以想象的丑恶姿态。

躯王发出嘶哑的声音，从他的身体中释放出几乎可令空间歪曲的压倒性力量和威压感，这力量从本质上来说与预言者非常接近。



“这是与灰外套同性质的力量……为什么你能够使用……”

“这是把制作混之容器和灰外套的秘术，再跟我编写的咒术予以融合而诞生极致身体，我一生研究的集大成！”

预言者哑然。这显而易见地是以预言者为假想敌所研究的技术，躯王试图用它来证明预言者并非不可击败，并且进一步证明出预言者这种存在并不是绝对的优势者。

“我的同胞，你大驾来到这种地方，必定心有所图吧。”

“如你所言，躯王……不，我的同胞，你不打算重新加入我们吗？”

“事已至今，还对我说这些话干什么呢？”

“我们在前一次与灾厄的战斗中获得了它的残躯，从中提取的记忆和知识显示了灾厄的构成机理。进一步解析研究下去，我们很快就能自由操控灾厄的力量。只是以我们当前的人员，要完

成这项研究未免太过耗时。”

“你的意思是让我替你们完成研究？”

“没错，以该项研究为食粮，和我们一起接近世界的真理。”

这是“那个灾厄禁忌的压倒性力量，总有一天也会任由我们差遣”的傲慢发言。躯王沙哑地嘲笑这个昔日的同胞，嘲笑他们还是与以前一样完全不看现实，只凭自身的意向行动。

“愚昧！我们不是神明，绝对无法操作灾厄的力量。归根结底，灾厄是由神明制造出的世界自我净化现象，灾厄的力量即是世界的意志本身。你们是想成为神吗？”

“你在说什么？”预言者不理解躯王的话语。毕竟这是旁观世界的预言者们无法理解的真相，只有舍弃了预言者的立场，积极干涉世界的躯王，才能切肤之痛地了解灾厄真正的存在意义。

“无法理解吗？当然这对你们而言也并不奇怪。”

“再问你一次，你到底还知道些什么？”

“我与你们不同，长期接触着这个世界，得出各种各样的知识和答案——包括灾厄的真相。正因如此我才告知你们，你们的做法无法让世界真正安定。”

“同胞啊，你是想否定我们的目的……以及我们自身的存在价值吗？”

“是的。你们的做法改变不了世界，归根结底，真正安定的世界需要我们上位者予以完全的统治和管理。”

这是与常时对世界进行旁观的预言者们完全相悖的思考方式，它要求超越凡人的上位生命体需要积极干涉并管理世界——这是长期居住人间，辗转苦修的躯王所得出的答案。

“你的想法才是愚昧。人类受到压抑和统治必将生出负面情感，这回加速灾厄的发生，何来安定的世界？你连这种程度的事实都预想不到吗？”

负面情感加速灾厄的生成，这是预言者们达成共识的公理。畏怖灾厄的预言者们使用魂之容器清理战争的始作俑者，坚信这是正确的、也是惟一的达成目的的手段。

躯王哑然失笑：“你的前提是建立在被统治对象是人类的基础上。如果是无欲无求的不死者就不会产生任何问题，没有欲望就没有争端，进一步也产生不了负面情感。如此一来，就根本不会为灾厄提供诞生的温床。”

预言者微微皱起眉，躯王见状，略带凶险的笑容进一步加深。

“你是要把所有人类都变成不死者吗？”

“不错。由无欲无求的不死者完全统治，这才是我们翘首以待的真正安定的世界。”

躯王描述的世界，就安定性而言的确符合预言者的要求，但那同时也是停止进化的世界，预言者没有任何疑虑地当场否定了躯王：“我们不认可这样的手段。我们的职责是注视着人类世界直到它寿终正寝，安定世界的主人必须是人类，无可更改。没有思维的不死者统治的一成不变的世界，对我们没有任何意义。”

“我和你们已经不是一路人，不再被赋定的职责束缚。我自身对人类的寿终正寝没有兴趣，我的目的是从真正的意义上救赎世界，仅此而已。”

“为了你的不死王国而引起争端吗？这种行为自身就是本末倒置。”

“这是实现大业的微小牺牲，让它成为世界的最后一场争端，比掐灭一时的战火更加具有意义。这种程度的争端如果也会引发灾厄出现，那么你们应该也能用魂之容器将其歼灭吧。”

这是充满挑衅的一句话，它的潜台词是“既然你们预言者如此崇高，就以实际行动证明你们的傲慢发言吧。”

“看来我们终究还是达不成共识。”这句话表达出完全的诀别之意，是对躯王的讨伐布告。从此之后，躯王就是预言者们的眼中钉、必须去打倒的敌人了。

躯王闻言，反而对预言者流露出怜悯的表情：“你自己其实已经觉察到了吧？预言者们现在采用的方法，是绝对无法达成目的的。”

“胡言乱语……”

“你的话语中随处透露出迷惘，你认为我会觉察不到吗？”这句话，是让预言者反思以往的所作所为，并对今后自身行动增强疑念的魔咒。躯王继续说道：“你总有一天会感受到无尽的绝望，而从这绝望中逃离的惟一方法是……”

“我们应该不会再见面了，同胞……不，躯王。”预言者强硬地打断躯王，留下诀别的话语，然后隐去了身姿，这简直就像是从躯王身边落荒而逃。

“没有人能阻止我，哪怕对手是那个灾厄。”

躯王话音一落，不具生命的不死者们蠢蠢欲动——按照躯王的意志。

这是为了与即将到来的魂之容器做好战斗的准备。





系统详解

界面说明



1.摇骰子。
2.使用卡片。
3.花费金钱抽取卡片。
4.存档
5.说明。
6.通关条件。
7.角色信息栏，按L/R可以查看金钱、经验等通关相关数据。
8.当前顺位。
9.游戏地图。

基本流程

游戏共分为故事模式和自由模式，开始只有一个关卡，在故事模式完成关卡就会解锁全新的关卡，一共有八个大关。游戏的主要流程就是类似国内玩家熟悉的大富翁，需要摇动骰子在地图上按点数行走，并在对手之前达到通关条件。每一关的通关条件都有所不同，具体会在后文说明。每关有两个对手，可以对他们使用各种陷害卡片以阻止他们在自己之前完成关卡。另外合理利用地图地形也是取得胜利的关键，地图部分也会在后文说明。

地图

每一关的地图都由许多小格子组成，注意移动的时候只能按照格子上的箭头方向前进，因此有的地方明明相临却要绕一个大圈才能走到。每个格子上不同的图案有不同的



TAB	桌面・大富翁	PSP
银魂双六		
银魂のすごろく		
NBGI	日版	2013年1月24日
1～3人	6280日元	无对应周边

《银魂》是日本漫画家空知英秋在《少年JUMP》上连载的漫画作品，以其充满恶搞的风格和有笑有泪的剧情而被读者喜爱，那么被改编成游戏的本作又有什么样的魅力呢？让我们一起来看一下吧。

基本操作

按键	作用
○	确认、选择、扔骰子
×	取消、返回
△	吐槽、设置炸弹
□	切换查看地图模式和移动模式
方向键	移动、查看地图格子
START	快进
L/R	切换信息

作用，有的格子只在固定关卡出现，基本格子说明如下：

蓝色（プラスマス）：会有好事情发生的格子，可能是获得卡片、金钱、回复血量等等。

红色（マイナスマス）：会有坏事发生的格子，可能是损失卡片、金钱、体力等等。

红色骷髅（危险マス）：会引发危险事件的格子，可能是全屏炸弹攻击、被外星人抓走改造、被宇宙激光直接秒杀等等。

起点（スタ-トマス）：经过这里就可以回复所有体力，并奖励一定数量的金钱。

心形（疗养マス）：当角色体力减至0时就会被送到这里治疗，可以选择疗养，回复一定体力，当体力为1以上时可以出院。

锤子（强化ショップマス）：能够在这里花费一定的金钱将拥有的卡片升级。

卡片（カ-ドショップマス）：商店格子，在这里可以购买各种卡片，不过也需要摇骰子才能购买。

无色（无印マス）：没有效果的格子，有可能是最初就是这样，也有可能是受到破坏后成为这个样子。

脚印（移动マス）：移动格子，连接两个地图的纽带，走到上面会自动移动到下一个地图，这个格子并不占移动步数。

剑（バトルマス）：战斗格子，进入后会发生战斗。

黑色小人（キャラクタ-出现マス）：会有不会在本关出现的角色出来打酱油。



卡片

游戏中有各种各样的卡片，每回合开始时可以花费金钱抽取一张，随着抽取次数的增加花费金钱也会增加，另外也有可能发生随机事件获得卡片。每个玩家最多拥有九张卡片，当获得第十张时就要选择弃掉多余的，可以利用这一点丢弃带有负面效果的卡片。每回合玩家可以使用一张卡片，战斗时在攻击和防御两方面可以分别使用一张卡片。卡片的数量非常丰富，具体可以分为以下几种：

回复类：包括醋昆布、草莓帕妃、蛋黄酱等各种食品，使用后能够回复玩家体力。

武器类：包括洞爷湖、竹刀、加农等武器，并不可以被使用，获得后直接对角色攻击力有所加成，被毁坏后加成消失。

战斗类：战斗类又分为防御和攻击两种，只可以在战斗中使用。

移动类：包括摩托、汽车、定春等交通工具，使用后可以摇复数骰子，有可能会撞飞地图上其他对手。

妨害类：包括强停、对对手造成伤害、销毁对手手牌等具有妨害作用的卡片。

守护类：拥有此卡片的角色体力为0时不会被送到回复格子而是会以一定体力重生。

状态异常类：包括每回合减血、不能使用卡片等带来负面效果的卡片，卡片会有数字，表示其还会存在几个回合，建议尽快祛除。

羁绊卡：部分关卡出现的特殊卡片，具体会在关卡说明中讲解。



关于战斗



在地图中走到战斗格子、遇到其他对手或者剧情需要都会进入战斗。进入战斗后首先抽取纸牌决定先后顺序，图上心形表示

角色体力、宝剑表示角色攻击力。攻击方可以选择攻击、突袭、使用卡片，选择攻击的话，伤害=角色攻击力+骰子点数+使用的卡片。如果运气好扔到翻倍骰子还会再×1.5倍，但是最终伤害会受对手防御影响。选择突袭的话则会忽视对手防御，不过如果骰子出现“×”则突袭失败，不造成伤害。

防御方可以选择防御、躲避、使用卡片。选择防御的话需要摇骰子，受到的伤害会按摇出的点数相应减少。选择躲避的话如果摇出“○”就不会受到任何伤害，反之摇出“×”则需要承受所有伤害。

最后造成伤害较大的角色获得战斗的胜利，但是如果一方血量减少到零，那么不管造成伤害的大小，存活的一方获胜。战斗结束后会获得经验，累计获得一定经验后角色等级会提升。升级之后可以摇动骰子决定升级战斗力还是体力。

废柴大叔长谷川（MADAO）

游戏中有一个特殊的NPC——无业游民长谷川先生，他会不定期出现在地图上并随机附在一名角色身上，给这名角色带来各种各样的灾难，例如损失金钱、受伤、强制休息等等，路过其他对手所在的格子上时会转移到其他对手身上，反之其他对手也可以把他甩给玩家。被附身的玩家体力下降为0时他会离开。如果让他一直呆在地图上，一定回合后他就会进化为堕落的大叔，此时的威力更加强大，会损坏玩家全部卡牌、给玩家各种异常状态卡牌、损失大量金钱等等。因此如果想取得游戏的胜利最好将其赶快甩掉。不过有很小几率长谷川先生会赌博赢钱，此时能带来十几万的高额收入。





关于角色

故事模式中不同关卡能选择的角色不同，自由模式则都可以选择，在打通一关后累积点数可以让角色的抽卡运升级，因此角色都是越用越强，下面是每个角色的初始数据。

名字	类型	体力	攻击力	回避骰子的○个数	初期手牌	说明
坂田银时	万能	3	4	1	スク–タ–、チョコレ–トパフェ、いちご牛乳	攻守兼备，能力十分平衡的卡片，由于是主角，建议优先培养
志村新八	移动	1.5	1	2	お通ちゃんのCD、急停止、メガネ	经常会抽到很方便的移动卡片
神乐	攻击	2.5	6	1	酢昆布、酢昆布、酢昆布	经常会抽到强力的攻击卡片
近藤勋	移动	4.5	3	1	真选组パト カ–、サヨナラホ–ムラン、フルティン	经常会抽到很方便的移动卡片
土方十四郎	万能	3.5	3	1	真选组パト カ–、バズ–カ、マヨネ–ズ	攻守兼备，能力十分平衡的卡片，运气非常好容易抽到好的卡片
冲田总悟	妨害	2.5	4	2	真选组パト カ–、バズ–カ、首轮	经常会抽到妨害卡，能对对手造成很大伤害
桂小太郎	妨害	3	3	2	エリザベス、お手制爆弹、んまい棒锁罗魅	经常会抽到妨害卡，能对对手造成很大伤害

收藏



在游戏结束后满足不同条件可以获得各种收藏卡片，收藏卡片共有100多种，取得条件各不相同，包括获得一定数量卡片、某些关卡达到某些特殊完成条件、使用某些角色达到一定次数等等，由于游戏流程较慢想要全部搜集齐需要花费大量时间。

关于密码

在主菜单界面的“デ-タ”选项中选择“パスワ-ド”之后输入下面密码就能获得不同的卡片，对初期游戏有一定帮助。

密码	卡片	可使用角色
かぶきちょうのじょおう	吉原炎上篇	神乐游戏时可以使用
ぎんたまおおえどぶかん	银魂大江户武舰	新八游戏时可以使用
おたえさんひとすじ	真选组动乱篇	近藤游戏时可以使用
しょうがいばらがき	バラガキ篇	土方游戏时可以使用
まいしゅうちぇっくだ	周刊少年ジャンプ	全角色可以使用
ぶいじゃんよもうぜ	Vジャンプ	全角色可以使用

关卡简述

第一训
ゲームは一日一时间！！では終わらない

胜利条件：最先取得30000日元存款并回到起始点。

游戏的第一关，因此格子都是基础格子，也没有跨地图移动，整体舞台在万事屋通，登场角色是主角三人组，推荐选择坂田银时完成游戏，因为故事模式后面几训有必须用他完成的关卡，早点将其抽卡运升级对后面关卡比较有利。本关里玩家主要靠走进蓝色格子、战斗以及从对手那里夺取金钱，要注意对手被长谷川附身后有一定几率获得大量金钱，因此不要大意，如果对手率先获得大量金钱一定要想办法阻止他到达终点。最好抽些妨害卡备着，另外移动卡也很重要，在获得金钱后快速移动回起点也是胜利的关键之一。



第二训
ゲーム版银魂 要译红樱篇

通关条件：追逐似藏→击败似藏。

地图跨度比较大的一关，一开始可以去的地方很小，每和似藏交战一次他就会往前逃跑一段，不断追逐他直到船内。一开始他的体力不可见，此时无法将他击倒，到了船内他会发狂，这时能够看到其体力，第一个将其体力削减至0的玩家取得胜利。连续进入两次地图上的锤子格子（强化ショップマス）能够获得超强卡片“护る剑”，对似藏攻击+10，建议一开始积攒一些能够指定移动步数的移动卡，然后到了这个地图时使用，获得这把武器会对后面的战斗非常有利，同时最后也会有点数加成。进入船舰有转换格子会把地图中的战斗格子和蓝色格子不断转换，想练级还是想保存体力都能得到满足。因为地图跨度比较大，所以一定要注意自己体力，避免一个不慎被送回医院，让对手抢先。



第三训

もっさりブリーフを脱がさないで

通关条件：帮助将军找回记忆。

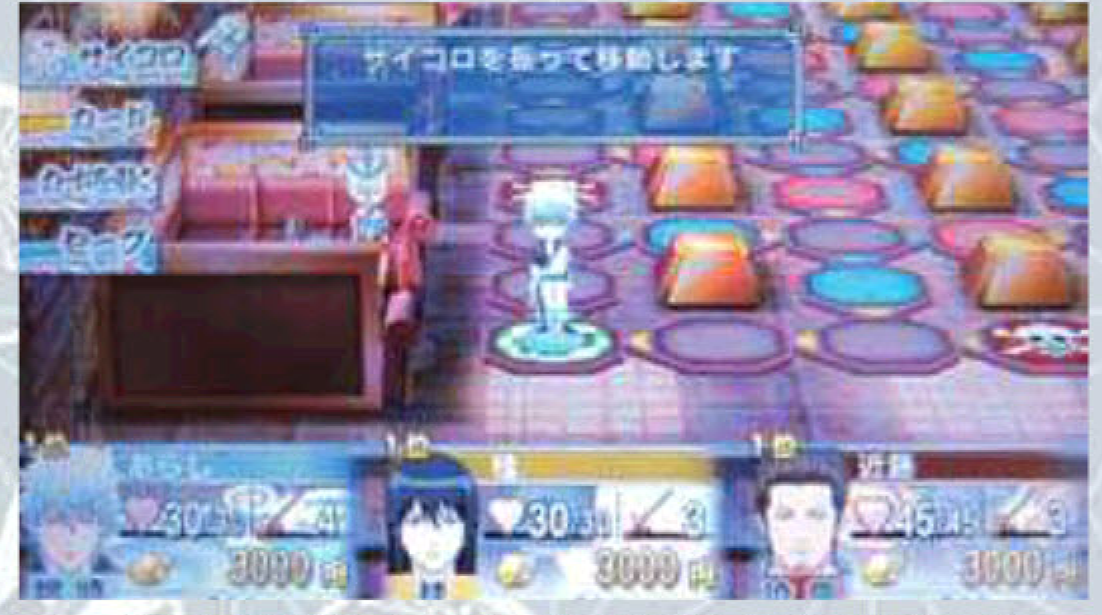


这一次的主角是真选组三人组，达成条件是帮助将军找回记忆，将军出现在歌舞伎町一番街，被一大堆红色的格子包围，走进这些格子会损失大量的金钱。一旦金钱变成负数就会被流放到地图右上角的封闭区域打渔，直到金钱变成正数才能出来。因此最初先在屯所周围击败敌人，取得自己的地盘，拥有的地盘越多每回合收取的奖金越多，在累积了15万以上且每回合奖金在2万左右时可以去接触将军，第一个使将军记忆变成100%的人获胜。和将军接触时比较考验运气，不急于一时，如果发现身上余额不多最好赶快撤离，否则被关到渔船上十分得不偿失。

第四训

あくまでオマージュです

通关条件：和お妙接触五次获得五枚招待券。



地图非常大，可以随时按□查看自己和お妙的距离，因为地图很大这一次骰子的点数也发生了变化。在移动过程中按△键可以设置炸弹，以阻碍对手接触お妙，注意炸弹会产生连锁爆炸，一定要留好后路，不要伤害自己。和お妙接触一次后她就会随机移动，如果发现有对手非常接近她而又无法用炸弹陷害到对手时，建议先不要向お妙当前方向移动，因为她马上就会移动到其他位置，不如换个方向守株待兔也许会有意想不到的收获。运气好的话几个回合就能凑齐五张。在本关高速移动卡片和回复卡片都非常重要。

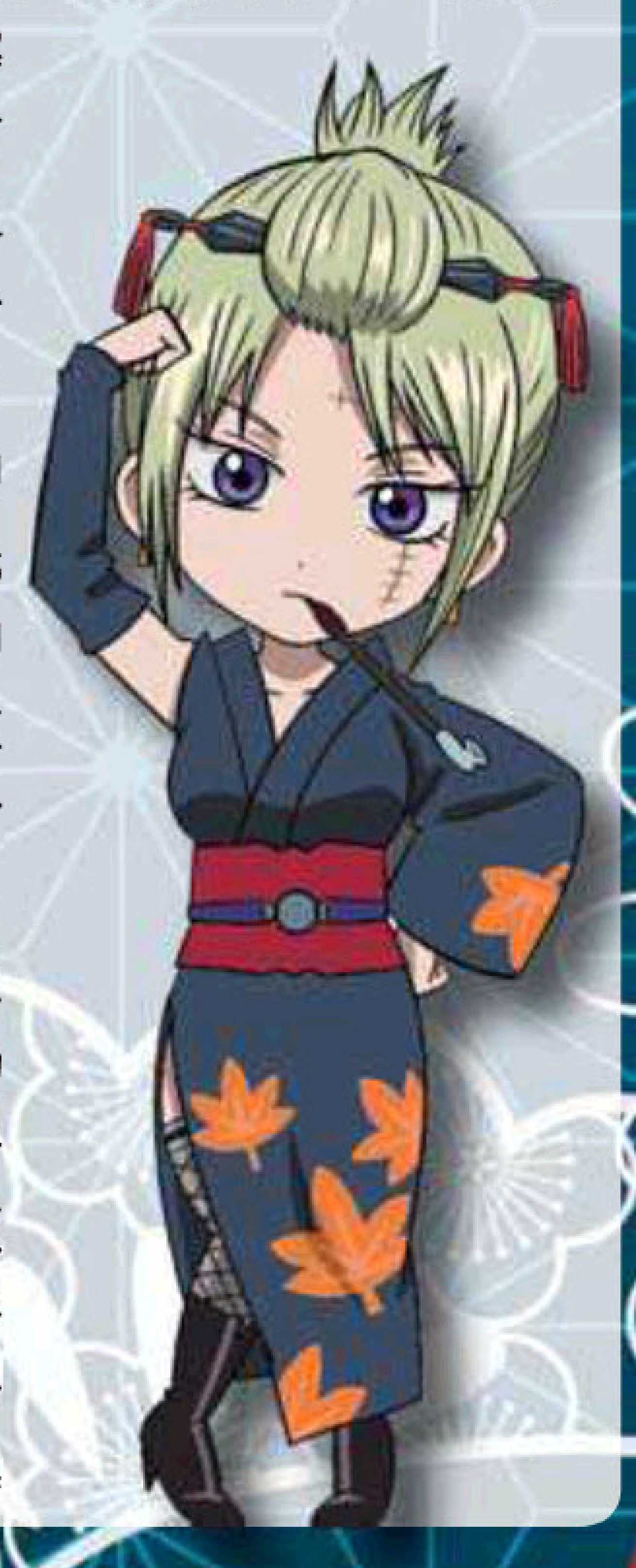
第五训

人气投票なんて燃えてハイになれ

通关条件：15回合结束时排在三人中的第一位→击败幕后黑手。



和前几关的格子都不太一样，票数格子（票数增减マス）相当于其他关卡的战斗格子，进入后就会发生战斗，战斗方式也有所不同，采用翻牌进行，第一个翻出对手牌子的人获胜，能够获得对手票数，在一开始注意观察对手牌的移动方向，如果自己的牌比较多，建议第一时间把对手的牌翻出来，如果自己的牌比较少，可以先翻其他无关紧要的牌累计票数，不过不能贪心，不然一个不小心对手翻出了玩家的牌就会损失大量票数。在场上还会有买票格子（可以花费金钱收买票数），秘密格子（随机爆出某个角色的丑闻照）等



有趣的格子，在最后倒数第四回合时女子四人组会登场，她们会霸占排行榜前四位，尽快移动到她们附近将她们击败能获得大量票数。到第十五回合游戏自动结束，当玩家以第一位结束游戏时就能遇到幕后黑手，将其击败能够迎来关卡结局。

第六训

ストレートパーマに悪い奴はいない

通关条件：击败金时。



金时有特殊的回复能力，只有搜集羁绊卡牌才能对他造成伤害，一开始先尽量多地走到羁绊格子（绊マス）搜集羁绊卡牌吧，不同组合的羁绊卡能达成的效果不同，例如同色三张攻击力+10、九张卡都是羁绊卡攻击力+99，另外还有各种新奇组合例如お登势、月咏、长谷川可以组成吸烟组合，几个外星人可以组成天人组合等等。地图中有大量的夺取羁绊格子（绊夺いマス），进入之后有一定几率获得对手的一张卡牌，可以用来破坏对手的搭配，同时丰富自己的手牌搭配。地图上的切换格子（切り替えマス）可以切换夺取格子和普通格子，如果形势对自己有利建议将格子都切换成普通格子，反之则切换为夺取格子。注意几段剧情过后金时会进入反击状态使用各种阻碍卡片，此时就可以用羁绊卡组对其造成伤害了，第一个将其击倒的人获胜。



第七训

赛の河原と恶の华

通关条件：追踪神威→将高杉打倒→追踪六彦。

非常漫长，地图跨度也比较大，具体注意事项可以参照前几关。一开始神威会出现在地图上，追赶他和其战斗2～3次他就会消失，每击败他一次就能获得一个回复格子，轮到自己的时候体力就会回复。和地图上战斗格子战斗的话能够得到不少有帮助的卡牌，如果体力允许可以挑战。中途高杉登场后每回合会释放爆弹攻击，使玩家体力减少，因此回复格子还是比较重要的。同时注意积攒回复道具，不然一个不小心体力就会被清零。这一关有特殊的水蓝色格子（ワ－プマス），会使玩家向高杉的格子移动。当击败高杉之后六彦会出现，全体移动到第四关地图，击败高杉的角色会奖励两点六彦点，追上六彦五次，获得五点六彦点数之后本关结束。

第八训

ゲームはみんなでやる方が乐しい

通关条件：击败七重。

游戏的最后一关，需要和第六关一样要搜集羁绊卡，不同卡片的组合特效和前几话比略有不同，大致为同色系卡、天人卡、工作达人、所有女性卡等等，搜集之后才能对七重造成伤害，注意七重每回合还会摇动骰子给玩家带来大量麻烦。



游戏很好地还原了原作风格，包含许多原作的名场面和名台词，让粉丝能够会心一笑。几关的玩法都不重复，充满新意，不断发生的变数也让游戏紧张刺激，可惜不能跳过对手回合，节奏十分拖沓，往往玩一局要花大量时间，日常休闲拿出来玩几下还是不错的，推荐给喜欢《银魂》、喜欢恶搞的玩家尝试。



ACT	动作・射击	PSP
机装猎兵 EX		
机装猎兵ガンハウンド EX		
Grev/Dracue	2013年1月31日	日版
1人	2980日元	无对应周边

《机装猎兵EX》是近期在PSP平台上登场的一款机器人题材的2D射击游戏，游戏采用比较"古老"的横版卷轴形式，其玩法比较类似SFC上的《前线任务 枪之危机》，在90年代，这类2D机器人游戏曾风靡一时。本作最早于2009年在PC上登场，获得不少玩家的好评，现在的PSP版则是以PC版为蓝本进行的强化移植，故事模式中加入了多名声优的演出。游戏中，玩家会操作被称为"机装猎兵"的机器人，与众多的敌方机体进行战斗，去完成一个个关卡，火爆的战斗画面以及丰富多彩的武器搭配是游戏的卖点，而众多的BOSS也极具挑战性，如果你是一位喜欢传统2D硬派动作游戏的玩家，这款作品绝对值得一玩。



传统2D+机器人，你会喜欢的游戏！

Story

21世纪末，石油资源日渐枯竭，一种新型能源"中子聚合物"的发现给人们带来了希望，而为了争夺这种新能源也引发了各国间的战争。此时世界局势已分化为两大阵营，一方是以美国以及南欧诸国为中心的联合体"EAU"，另一方是以脱离了旧欧洲的中东欧势力和CIS诸国联合而成的"超国家联合体"，两大阵营为了各自利益，经常引发一些"代理战争"。

东南亚小国"维尔特尼亚"正爆发着一场内战，追求民主自由的反抗军与企图继续维持王权的政府军之间展开了激烈的交锋，但是，突然在该国探明了大量"中子聚合物"新能源后，这场内战的开始变得复杂起来。

NEU陆军第9机装猎兵部队被投入到维尔特尼亚的代理战争中，他们虽然只是一个小队，但却对这场战争产生了巨大影响……

登场角色

杰森・基德・鲍威尔



CV 赤羽根健治

游戏的主角，隶属于陆军第9机装猎兵部队的一员，诞生于军事世家，拥有极高的天资，被施以英才教育的精英，但目前实际上还是一名新人机师。

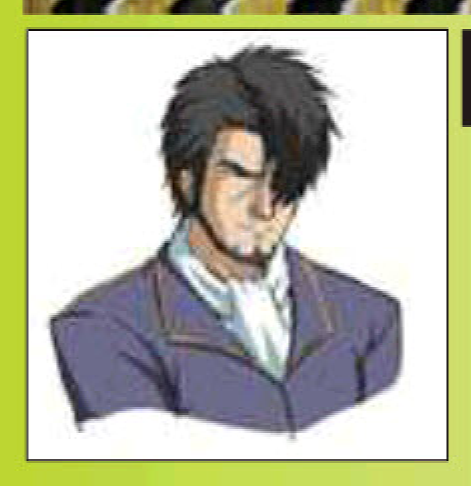
朱利安・尤丽



CV 白石凉子

陆军第9机装猎兵部队的一员，虽然是一名女性，但已拥有王牌机师的身分，对于战场有着极强的判断力和把握力，能冷静处理各种突发危机。

米哈尔·卡雷林



CV 石塚运升

陆军第9机装猎兵部队的队长，有着丰富实战经验的实力派，冷静沉着，有时候这种冷静会给部下“冷酷无情”的感觉，但实际上内心隐藏着温柔的一面。

索菲亚·皮萨罗



CV 相沢舞

陆军第9机装猎兵部队的情报员兼通信员，情报处理的专家，军事大学担任过主席，本有着良好的政治前途，却自愿参与到前线作战。战场上是强大的后方支援，战场外却喜欢宁静和红茶。

游戏的主要模式

游戏包括剧情模式、任务模式和训练模式3个模式，剧情模式是游戏的主要模式，在主菜单中选择第一项（Game Start）便可开始。游戏采用关卡制来推进，共有5大关，每一大关又分为3～5个小关。主菜单中的第二项“Continue”是专门针对剧情模式的，可以接续剧情模式的关卡继续挑战。不过需要注意的是，游戏默认自动存档功能是关闭的，所以在关机前一定记得手动存档或者激活自动存档，否则之前打的都浮云了（存档选项在Option菜单中）。

任务模式（Mission Mode）就是单独挑战各个关卡的模式，这里所能挑战的关卡必须是剧情模式中已经打过的关卡，可以选择从任意一个关卡开始一路打下去，直到打过这一大关。

训练模式（Simulator）则是为了让大家熟悉游戏操作而准备的，这里有7个训练关卡供玩家挑战，建议大家先行通过这里，不过说实话，训练关的难度也并不低，说是训练关，称其为“挑战关”也不为过，其中包含有计时要素和奖章收集要素，在尽量短的时间内全部收集也相当有挑战性，不过当完成这全部7个关卡后倒是可以获得一个盾牌装备作为奖励。



▲训练关卡其实相当有挑战性。

操作解说

游戏的操作略显复杂，PSP几乎所有的按键都用到了，而且还有不少组合操作，右表是默认的键位操作一览。当然游戏也准备了贴心的自定义按键功能，在Option菜单的Key Config中可以设置，玩家可以根据自己的习惯去调整。个人感觉默认的还算顺手，只是有些时候需要持续按住○来边冲刺边按□键射击就有点捉襟见肘了，不过似乎也找不到更完美的办法。

按键	功能
方向键←、→	机体的左右移动
方向键↑、↓	射击角度调整
←←、→→	机体的左右冲刺
○+←、○+→	机体的左右冲刺
□	普通主武器攻击
△	普通副武器攻击
L	固定射击角度
R+□	对空主武器攻击
R+△	对空副武器攻击
×	跳跃
×按住	悬空（消耗喷射槽）
Select	丢弃装甲
Start	暂停游戏（此时按○键直接回到主菜单，按×返回游戏）

TIPS 一些操作技巧

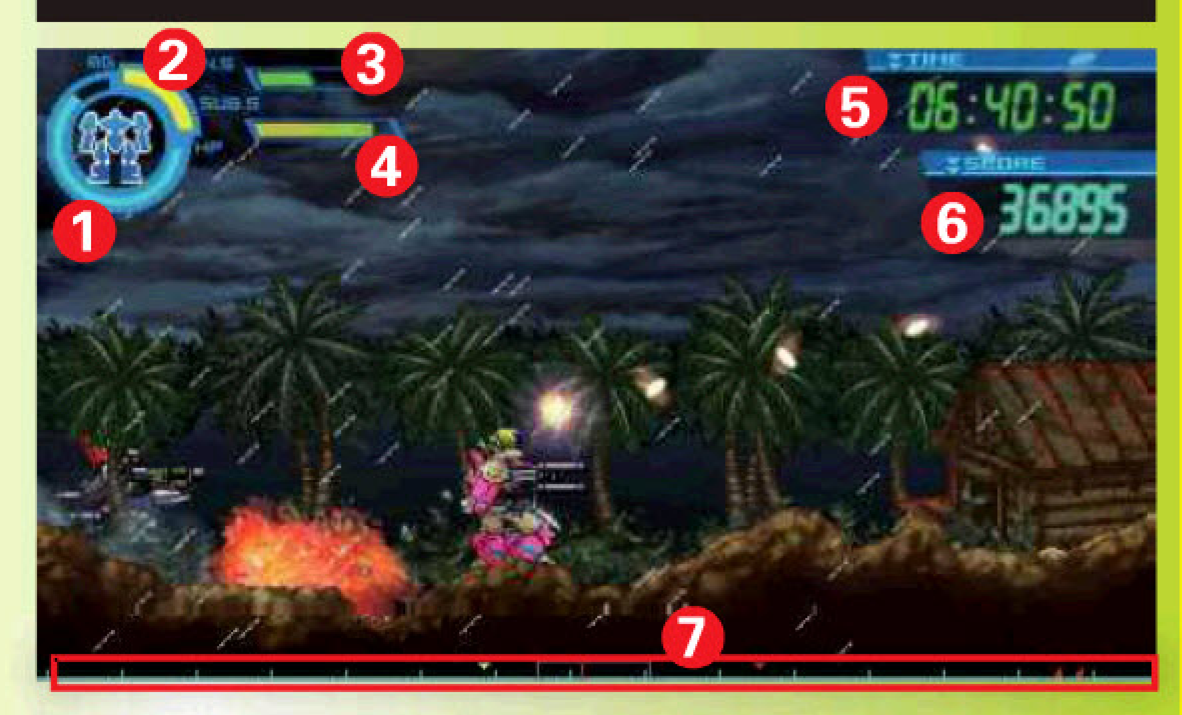
1.剧情对话中按住×键可加速字幕。

2.冲刺时机体高度会降低，可以躲过一些子弹，按住○键可原地降低机体高度。

3.按下Select键机体会丢弃装甲，俗称爆甲，防御力下降，但机动力提升（跳得更高、飞得更远），同时机体HP会回复满，不过要注意同一关卡只能使用一次，在HP低下时记得使用，相当于一次全回复机会。

4.有些关卡中由于机体会自动保持冲刺状态（如第四关），导致无法转向，此时可先跳起来，在空中可随意转向。

画面解说



1.HP槽
2.喷射槽
3.主武器槽
4.副武器槽
5.剩余时间
6.得分
7.全卡情报图，红色的点代表敌人

游戏中的注意点

1.游戏没有经验值、升级等要素，所以不能像《枪之危机》那样通过升级、强化等来变相降低游戏难度，玩家要完全凭技术去挑战一个个关卡，以获得高分为目标。

2.游戏中武器没有弹药限制，打完了一梭子（武器槽）会自动装填，但有装填时间的间隔，注意子弹不打完一个槽是不会半途装填的。

3.每一关都有限制时间，但时间结束了并不会Game Over，只是不再获得得分。

4.关卡挑战失败可以无限接关，可以从Check Point处开始，不过代价就是之前的分数全部归零，所以要想取得高分的话，必须要一命通关才行。

5.在主菜单的最下方会显示游戏的总得分，三个模式的得分都会累积到这里，即便是任务失败了已获得的得分也会累积，总得分关系到武器装备的解锁，另外累积到10000000分后游戏会增加“简单”难度的选项。

关于武器的更换

虽然机体没有升级要素和强化要素，但机体武器还算丰富，在主菜单的“Customize”选项中我们可以对机体的武器进行变更。机体可同时搭载4种武器，分别是普通主武器、普通副武器、对空主武器、对空副武器，游戏初期可选择的武器种类很少，随着游戏的进行，得分的增加，一些新武器会慢慢解锁，各种新的攻击方式会一一亮相。值得一提的是，副武器中有一个“铁爪”（アイアンクロー）强大得有些逆天，它能抵消几乎所有的子弹攻击，而且是遇到攻击自动发动，实在有如BUG一般的武器，如果获得了这个武器，游戏难度会下降很多，很多BOSS都不在话下。



▲BUG武器铁爪能自动抵消子弹。

普通主武器	
ガトリング炮（初期装备）	初期默认的机关炮，威力一般，但弹数多，装填快
ガトリング炮（ショートバレル）	比初期默认机关炮威力稍高
30mm对地机关炮（3WAY）	3发一起发射，火力强大，只是一梭子弹数不多，需要经常装填
普通副武器	
ハードブロウ（初期装备）	近身攻击的拳头
アイアンクロー	近身攻击的铁爪，能挡子弹
ハンドグレネード	手榴弹，可连续扔两发
ガトリングクロー	近身攻击的铁爪，攻击同时会射出子弹
クラッチファング	近身攻击的铁拳，威力比普通铁拳高一倍
防弹シールド	能够抵挡子弹的盾牌
对空主武器	
ツインライフル（初期装备）	一次发射两发子弹的来复枪，威力较高，每2发一装填
ショットガン	扇形发射子弹的散弹枪，攻击范围极广，但威力较低，每4发一装填
ナパームスロワー	火焰喷射器，威力较低
グレネードランチャー	榴弹发射器，类似于手榴弹，每2发一装填
对空副武器	
4连SAMミサイルランチャー（初期装备）	具备一定追踪性能的导弹，一次可发射4发
XVI舰载炮	向斜上方发射的舰载炮，射速快，威力高，每13发一装填
35mm对空机关炮	向斜上方发射的机关炮，射速极快，装填时间短，连发火力猛
对舰エネルギーランチャー	分数达到100,000,000分可解锁，游戏的终极装备，威力巨大的激光，具备秒杀最终BOSS的威力，发射前要按住按键蓄力，松开按键即释放
2连地对空诱导弹	具备极强追尾性能的对空导弹

BOSS攻略

关卡中没有太多难点，下面介绍一下各个BOSS的打法。

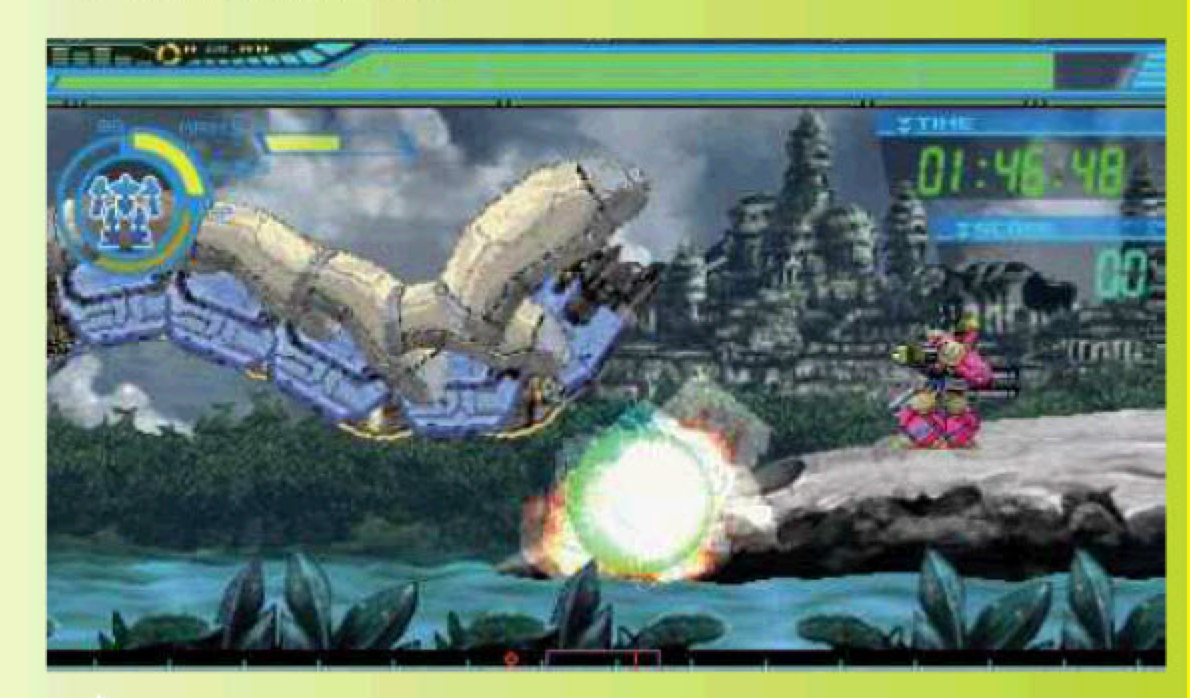
第一关BOSS JUGGLER

一开始要注意它的机枪对地扫射，只要跳起来便可轻松躲避，它另外一招是发射导弹，从天上落下，此时只要躲在铁架子下面就毫发无损，其他时间只要将武器对准斜上方不断对它扫射狂轰便可轻松干掉它，总体来说没有太大难度。



第二关BOSS SERPENT

是一条蛇一样的BOSS，主要的攻击方式是一次吐出4发绿色的激光球，需要一边移动躲避一边攻击，看准机会用副武器的炮轰它的头能造成较大伤害，将它的头打爆后，会出现Danger字样，此时一定要退回到右边版边，因为它会突然下压，伤害很高。接下来它吐激光球的频率大幅提高，躲避起来很困难不少，考验玩家操作技巧。不过如果有BUG武器铁爪的话，这个BOSS就是菜。



第三关BOSS LYNX

这个BOSS是一架会变形的战斗机，其3种攻击方式分别是追踪子弹、扇形导弹、交叉导弹，顺序释放，如果对躲避没有信心，可以事先装备盾牌，这样这三种攻击全部都可挡下，该BOSS在攻击前都会停留一段时间，这就是攻击的机会，其他没有什么难点。



第四关BOSS GRAIAI

该BOSS攻击方式有以下5种，也是顺序释放。

1.发射一个在地面滚动的火球，带有很长的爆发轨迹，需要滞空一段时间才能跳过。

2.头部发射激光，从最右端往左边扫射，只要躲到它身体下方便安然无事。

3.两个手腕发动吸力来抓机体，只要往右保持退后就没事，趁此机会也可不断攻击。如果不小心被抓住，第一次它会用机枪集中扫射，此时如果有盾牌或者铁爪还可抵挡，但第二次开始它就直接用喷火了，就算有盾牌和铁爪都没用，此时惟一的对策就是赶紧“爆甲”，这样可摆脱它的手腕。

4.两个手腕进行机枪扫射，可以快速移动到其身体下方，这样子弹就打不到了。当将其双腕破坏掉后，它就不会再使用这招。

5.发射一排导弹从空中落下，看准间隙穿过便可，也可以直接移动到左边版边，这里是安全地带。

了解了BOSS招式，打法也就简单了，一开始跳起躲过第1招后，就可直接到BOSS身下展开攻击，等它发完第2招激光后就赶紧移动到右边，因为继续在身下会被第3招抓住，在右边躲完第3招后就又可以回到其身下继续作战了，打击点是双腕和头部下方的喷射装置。



第五关BOSS DAMIAN

该BOSS就是一个不断发射激光的球体，球体会不断移动，激光也会顺时针转动，没有其他攻击方法，但由于是在无重力环境下战斗，操作会有些许不便。建议按住L键将枪口固定在一个方向，然后每次绕到固定地点再开火（比如左下方）。将BOSS的HP打红后，激光的转动速度会变得越来越快，在躲避时记得按住×键，这样机体的移动会加快，或者干脆爆甲来提高机动力。

最终BOSS GORGONOSSA

最终BOSS其实就是第四关BOSS的强化版，招式也基本一样，只是第5招的导弹攻击变为从斜上方射下，共有3波，较难躲避，建议装备盾牌防御。另外其发射激光时带有吸力，需要加速移动躲避，当然，其身下依旧是安全的。BOSS的行动顺序依次是：机枪扫射、滚地火球、导弹、激光、双腕吸力。打法与对付第四关BOSS差不多。除了滚地火球和双腕吸力无法躲在身下，其他时候都可在其身下持续作业。建议先破坏其双腕，然后破坏身体下方的部位，当其下方部位被破坏后会进入无重力环境，BOSS会开始不断释放绿色光球，此时要灵活地躲避，同时找机会攻击它的头部，建议还是固定住射击角度，然后用大威力的副武器轰，胜利就在眼前。





非常不错的一款动作游戏，画面、手感、音乐都可圈可点，任务形式也做得很多样，BOSS也各有特色，个人很喜欢这种机器人+2D横版的游戏，只是感觉流程稍短了点，有点意犹未尽。



ACT	动作	PSP
英雄 VS		
ヒーローズバーサス		
NBGI	日版	2013年2月7日
1～2人	6280日元	无对应周边

本作是集合《高达》、《奥特曼》、《假面骑士》三家著名动漫特摄作品系列改编的动作格斗游戏，游戏的最大特点，是其中还混合了卡片与成长要素，使得游戏内容非常丰富，现在我们就一起走进《英雄VS》的幻想世界吧。

文 酷洛洛 美编 咕噜

PSP-1000用户注意

似乎是受到机能所限，PSP-1000在联机时会存在卡顿的情况，这点游戏开始的时候也以公告向用户说明，所以玩家联机时需要留意一下自己的PSP型号。

主菜单介绍（MAIN MENU）

ストーリー：故事模式。
对战：选择电脑作为对手的对战模式。
マルチプレイ：通过面联的通信对战模式。
デッキ编集：对获得的卡片进行筛选编辑。
カスタマイズ：在这里通过AP增减角色们的能力。
ヒーロー图鉴：阅览游戏中角色们的资料。
オプション：各种设置。

战斗操作

按键	作用
滑杆	移动
↑	打开卡片作用栏
↓	收起卡片作用栏
→/←	选择卡片
□	攻击
△	SP CRASH
○	跳跃
×	冲刺
L	防御
R	使用选择的卡片
L+△	必杀技/Finish必杀技
↑+○	追加攻击

战斗画面说明



①我方HP
②我方SP槽
③我方SP CRASH槽
④卡片栏（默认半闭收起）
⑤时间
⑥敌人HP与SP槽

战斗流程

游戏的基本取胜方式，就是通过各种攻击来消耗对手的HP，一方HP降至0时，另一方即获胜。游戏中存在SP的概念，通过蓄满SP槽，可以发动强劲的“Finish必杀技”，Finish必杀技往往有着一击秒杀的效果，因此蓄积SP也是战斗取胜的关键。另外游戏中也存在SP CRASH的特殊攻击，击中对手后可以获取对方的SP，让蓄积SP槽效率提高。因此基本流程要点总结如下：

1.通过通常攻击耗损对手HP。

2.通过SP CRASH赚取对手SP。

3.蓄积SP槽，利用必杀技或者Finish必杀技击杀对手。

HP

游戏中的HP以一格格绿色的方块来标示（敌方则为紫色），相当于玩家的生命值。提升HP的方法为通过战斗获胜赚取经验，升级后可以获得AP点数，并将AP点数利用“**カスタマイズ**”分配到HP中即可。战斗中损耗的HP可以通过个别卡片效果来进行回复。

SP

在战斗中随着时间经过，SP槽会逐渐上升，当SP槽蓄积到一定阶段，就可以发动大威力的必杀技甚至Finish必杀技。因此SP槽蓄积速度与否往往是取胜的关键。

通常攻击

通常攻击是游戏中惟一无消耗的攻击手段。通常攻击分为近距离和远距离两种，根据玩家角色与敌人之间的距离，系统会自动判断角色使用何种距离的攻击，注意不同系列的所属角色，在通常攻击方面特性会有所不同，后面在系列介绍中会详细说明。

SP CRASH

另外SP CRASH是从敌人身上获取SP的方法，若击中对手，不仅能造成伤害，敌人的SP会散落一地，然后被玩家操纵的角色所吸收。SP CRASH同样分为远近距离攻击，使用何种距离的攻击同样由系统判定，部分系列角色在使用完SP CRASH后还可以进行追加攻击。另外SP CRASH和SP槽是互不想通且互不影响的，且不同系列的角色，其SP CRASH的获得方法各不相同。

必杀技

当角色SP槽达到50%以上，就可以发动必杀技，必杀技会消耗50%的SP，特征是威力大且不可防御（但是看准时机还是可以回避的）。必杀技同样由系统根据两角色距离判断使用远距离或近距离必杀，命中敌人后往往会出现特写画面。注意敌人使用必杀技或Finish必杀技的时候，画面的左边会出现L+△的提示，若成功按下L+△，就会出现审判系统（Judgement）的特别画面，后面笔者会详述。

蓄力攻击

近距离攻击时按住□不放，角色进入进入蓄力状态，蓄力一定时间后就会自动发动蓄力攻击，蓄力攻击相比一般的普通攻击威力更高，敌人命中后还可以使用追加攻击，部分系列角色的蓄力攻击更有无法防御的特性。另外蓄力攻击除了单独使用外，也可以在普通攻击的连段中进行蓄力，形成时间差的攻击战术。

追加攻击

当完成特定条件，角色就可以使用追加攻击，对已被吹飞的敌人进行追击，使用追加攻击的好处，除了追加伤害外，还可以在敌人倒地之后迅速来到敌人旁边，以做好下一轮攻击的准备。

防御 & 回避

防御指令是抵抗敌人攻击的常用手段，尤其是面对擅长远距离攻击的高达系角色，有时候玩家需要连续防御。需要注意防御无法抵挡必杀技。当遇到敌人的连续近距离攻击，除了防御，玩家还可以看准时机按×键发动瞬间回避，这时候画面会出现慢动作特写，玩家角色也会回避到其他方位，方便玩家进行反击。

冲刺 & 跳跃

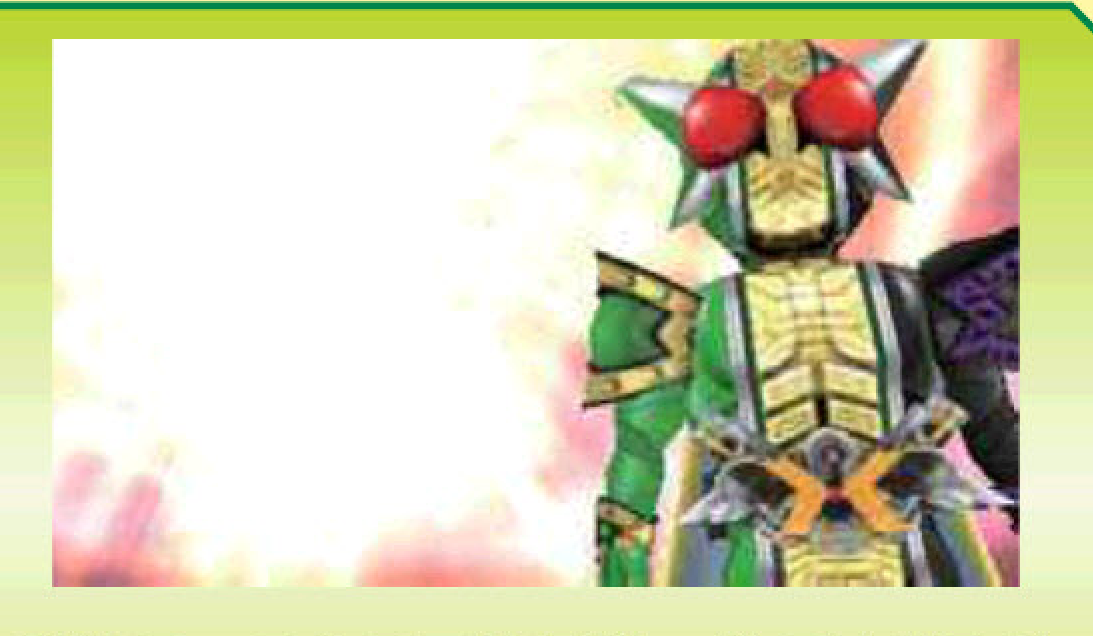
按住任意方向+×，角色就可以进行冲刺，冲刺的前进速度相比一般地上行走更快，不仅可以更高速地靠近或离开敌人，还可以回避远距离的必杀攻击。另外冲刺靠近敌人期间按□，通常攻击就会演变为冲刺攻击，有着上佳的突进效果，近战时要多多利用。

当面对敌人的远距离必杀，最好的解决办法是冲刺，看准远距离击杀飞行的轨迹，迅速往左或右进行冲刺，一般都可以成功回避。

跳跃同样有着回避远距离攻击的效果，只不过由于远距离攻击一般具有诱导性，对付如高达系等可以连续使用远距离攻击的敌人时会比较不利，不过在近距离使用可以很好地打乱敌人的攻击节奏，另外如奥特曼角色，还可以进行L+○的大跳跃，甚至具有回避远距离必杀的效果。

Finish 必杀技

当蓄满SP槽的时候，卡片栏的第一张机会出现“Finish Mode”的提示，玩家按R激活后，SP槽就会直接消耗一半，此时玩家就可以按L+△使用Finish必杀，注意Finish必杀为冲刺攻击，如果距离不够，可能会被回避掉，因此建议在近距离通常攻击之后接上，这样命中率会更高。Finish必杀最大的特点是伤害其奇高，除非故事模式的后期BOSS敌人，一般来说都具有秒



杀效果，因此尽可能蓄满SP槽是快速取胜的关键。另外激活Finish必杀技的期间，SP计算值变为2倍，如果SP槽重新蓄满，Finish必杀需要重新激活才可以使用。

系列角色特性

高达系

高达系是典型的远距离角色，由于具备远距离连射攻击的和边冲刺边攻击的特性，例如空中冲刺就可以连射6发激光，对于一些AI较低的敌人，甚至可以单靠远距离攻击将对手死死地压制住。高达系角色在战斗开始时便持有4次SP CRASH的机会，因此在前期就可以很好地配合普通攻击进行连段，不过一旦使用完毕，只能通过时间来恢复SP CRASH，且恢复速度奇慢，这时近距离攻击就会显得很被动。另外高达系角色还有一个特性就是“觉



醒”，觉醒状态每场战斗只能使用一次，当激活Finish必杀时，第一张卡片指令就会变为“觉醒”，再按R发动后，期间15秒SP计算值变为4倍，配合Finish必杀可以快速靠近将敌人秒杀。

系列角色特性

1.远距离攻击可连射。
2.冲刺期间进行远距离攻击。
3.初期拥有4次SP CRASH机会，但之后通过时间回复。
4.可以2段跳和空中冲刺，配合连续射击，可以实现6连远距离攻击。
5.可以发动觉醒状态。
6.远距离SP CRASH可接上连续射击。

假面骑士系

假面骑士系角色的攻击风格为以近距离连段为主，特点机动性强、连段伤害大，且行动硬直短。首先行动硬直短这一特性，在与对方对枪，或者跳跃落地时可以快速做出反应，破绽相比其他两系的会更少，其次假面骑士系角色的SP CRASH是随着连段来蓄积的（也就是说1Hit的远距离攻击不会增加SP CRASH槽），玩家主要通过近距离的通常攻击连段，以及近距离SP CRASH，都可以提升SP CRASH槽，因此常用的战术就是普通攻击+近距离SP CRASH，一般一套下来下一个SP CRASH又会蓄积满了，从而继续施展，因此只要熟悉该系列角色的普通攻击与SP CRASH的连段规律，除非敌人使用回避或攻击系卡片解围，否则要“一连连到死”也不是问题。另外假面骑士的空中近距离攻击性能都非常好，冲刺速度飞快，带多段判定效果，且可以在普通近距离攻击中连段，玩家在中距离时就可以迅速靠近展开突击。

假面骑士系角色随着连段攻击的蓄积，可以累积发动“BELT FORCE”效果，当可以发动BELT FORCE时，卡片栏第一张卡就会变为“BELT FORCE”提示，按R使用后，下一次跳跃攻击伤害会大幅提升，虽然使用后状态就会消失，但不同于高达系的觉醒，只要满足条件，BELT FORCE可以在一场战斗中多次使用。



系列角色特性

1.近距离连段伤害大
2.行动硬直短
3.依赖连段攻击蓄积SP CRASH
4.可以发动BELT FORCE

奥特曼系

奥特曼系的角色无论近距离还是远距离都属于不错，远距离普通攻击虽然比高达系慢一点，但还是可以以较快速度进行三连射。而且也可以进行空中冲刺，在靠近敌人方面比起假面骑士系有优势一点。不过奥特曼的最大特色并不是中庸，而是那无赖般的蓄力攻击特性，奥特曼近距离攻击以及近中距离的空中冲刺攻击均可进行蓄力，而且蓄力期间受到攻击不会硬直（不过伤害照算），而且蓄力攻击发动时具有破防效果，因此谁和蓄力中的奥特曼近身对拼都没有好处。另外奥特曼的SP CRASH槽蓄积特性是击中敌人、防御以及被敌人攻击期间均可累积，因此相比其余两系角色更容易蓄积SP CRASH，此外奥特曼系角色还可以借助远距离SP CRASH命中后可追加突进攻击的特性，快速从远距离靠近敌人。

当奥特曼系角色HP剩余2格以下，且SP高于80%时，可以发动名为“RIVIVE BURST”的特殊状态（可发动时卡片栏第一张卡片会有提示）。该状态每场战斗只

能发动一次，发动后15秒内攻击力和防御力会大幅提升，算是最后的反击机会，玩家看情况使用即可。

系列角色特性

1.蓄力攻击无法防御，且蓄力期间受到攻击不硬直
2.可空中冲刺
3.远距离SP CRASH命中可追加突进攻击
4.可发动RIVIVE BURST



有关卡片系统

本作的战斗系统中融入了卡片游戏的内容，通过各种卡片的效果，在战斗中起着相当重要的辅助作用， 下面介绍各卡片的种类以及摆放规则。

英雄卡（ヒーローカード）：即卡片栏中的第一张卡，英雄卡在战斗中使用，基本均为辅助攻击，可以帮助玩家配合连段以及被敌人连段时解围之用。注意每组卡中只能摆放一张英雄卡。此外英雄卡在审判系统中使用，可以提升当前3倍的必杀点数。注意英雄卡使用后不会消失，只要等待冷却时间结束即可继续使用。

限定卡（リミテッドカード）：游戏过程中，玩家会获得一些其他非操作角色英雄为卡片的卡片，这些卡片在卡组中各只能摆放一张，限定卡的作用往往仅此于英雄卡，无论用于战斗还是审判系统中都十分有用。和英雄卡不一样，限定卡在当前战斗中只能使用一次。

特殊卡（特殊カード）：也就是之前说的







各特殊状态，包括BELT FORCE、RIVIVE BURST、觉醒，其实严格来说这些不能算作卡片，只是达到一定条件后期占住英雄卡片位置的用于发动而已。

其他（ノーマル/レア）：卡组中最常见的卡片种类，分为普通（ノーマル）和珍稀卡（レア）两种，珍稀卡的效果一般都比普通的要强，游戏中总共有4百多种这大类卡，这些卡片可以提升角色的各种状态，如增强攻击力、回复HP等，和限定卡一样，当前战斗中只能使用一次。

有关卡片数量：游戏中每组卡限定数量为30张，无论多一张还是少一张，都无法组成可以在战斗中使用的卡组。其他类卡组同名卡不能超过3张。

审判系统

游戏中当双方同时使出必杀技时，就会进入审判系统，以判出谁能够使用必杀技（Finish必杀技）攻击对手。整个系统流程分为5部分组成，下页会详细介绍。



1. 是否触发

当敌人使用必杀技对玩家展开攻击时，画面会出现“L+△”的必杀按键提示，若这时玩家SP达到50%以上，且在指定时间内按下，就会出现“Judgement”的大字提示，之后两角色会互相冲撞，审判系统开始。当我方使用必杀技时，敌人若SP足够，也有可能会触发审判系统。

注意敌人发动必杀技时，玩家也可以刻意不触发审判（由得按键提示结束），然后回避开必杀技，尤其是在玩家没有把握在审判系统中战胜对手时，一般不应主动去触发。

2. 破坏力判定

当两角色刚开始进入审判系统时，双方头上会出现一堆数字，数字代表玩家当前的必杀攻击力，一般来说，若玩家触发审判的必杀为Finish必杀技，头顶的数字往往会比较高，反之亦然。

3. 互相堆伤害

之后玩家和对手就会利用当前手上获得的5张卡片，互相增加头顶的必杀攻击力。当5张卡加完且倒数结束后，害最高的一方可发动必杀技攻击对方。

4. 卡片战斗

玩家手上的卡片除了提升必杀伤害之外，部分还存在各种特殊效果，例如“速度增加”、“威力增加”、“英雄（ヒーロー）”、“效果打消”等。这些卡片可以为玩家在堆伤害阶段中提供各种效果。而其中英雄卡可以直接提升卡片点数至3倍；“效果打消”可以抵消对手之前卡片的效果，合理利用可以抵消对手的英雄卡效果。

附加审判效果卡片的6种效果

英雄（ヒーロー）：当前必杀攻击力提升3倍，若敌人在同一时段使出英雄卡，双方提升幅度变为1.5倍。

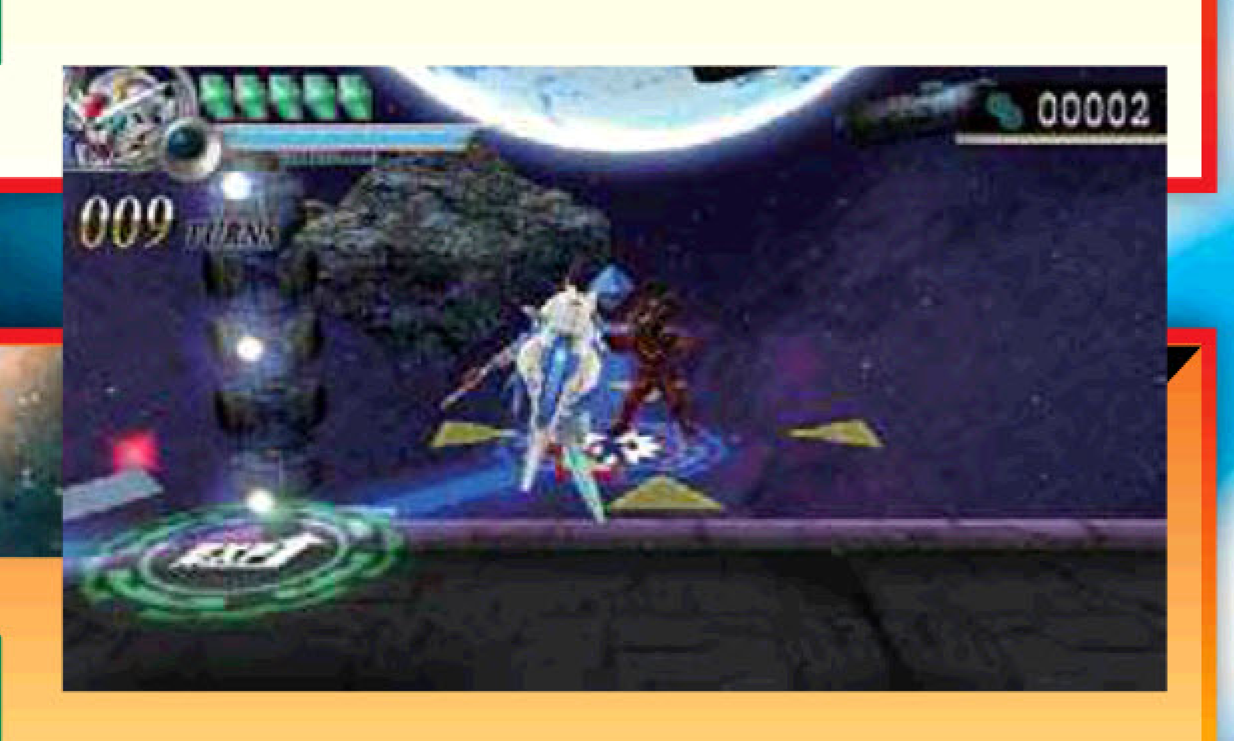
效果打消：打消敌人之前使出的卡片效果。

速度增加：一定时间内玩家使用的卡片冷却时间缩短，可以更快速地使用下一张卡，适当使用可以防止敌人使用效果打消抵消之前的卡片。

速度减少：一定时间内延长敌人使用卡片的冷却时间。

打消无效：使对手的效果打消卡片无效化。

威力增加：必杀技攻击力伤害大幅提升。



有关故事模式

基本流程

游戏中可以选择故事模式的角色共有18名（正派9名+反派9名），每位角色的故事均为9话，其中前6话为基本话，后3话为附加话。每一话以走格子的形式进行，每一话只要前往有黄色三角标记的格子中，或者击败三角标记格子内的敌人即可完成。

有关遇敌

游戏中的敌人均在格子上，大部分敌人都是站着不动的，只有少部分敌人会到处游走，一旦与这些敌人站在同一格子上就会触发战斗，若同一格子上出现多名敌人，则触发连续战斗。

各种格子的作用

故事模式的地图场景由各格子组成，而不同格子会对角色以及战斗产生影响，另外场景中还存在各种机关，这里为大家说明一下。

红色格子：在这些格子上触发战斗，战斗前我方角色HP会减少一格，若一格以下则不再减少。除非附近有回复HP的格子，一般情况下不建议玩家在这些格子上触发战斗、或者挑战这些格子上的敌人，如果连续遭遇这些格子的敌人，会让该话的战斗变得十分困难。

蓝色格子：在这些格子上触发战斗，战斗时我方会以SP蓄满的状态出击，因此在这些战斗中，我方可以一开始就使用Finish必杀技，从而快速解决战斗。

黄色格子：在这些格子上触发战斗，战斗胜利之后我方获得的金币数目会增加。

绿色格子：在这些格子上触发战斗，战斗胜利之后我方获得经验值会增加。

白色光芒格子：角色走进这些格子上，HP会全部回复。

紫色漩涡：角色走进这些格子上，会被传送至指定的位置。

四个一组的闪光格子：游戏中有两种这类格子，一类当角色走进这些格子上，会被顺逆时针转移位置；另一种则会以特定规则转移到其他三个格子上，基本上大多数这类格子都会影响玩家的行进回合数。

灰色宝石：角色可以前往这些格子上打开宝石，获取宝石中的物品，物品可以是经验、金币，甚至卡片。

彩色宝石：角色前往这些格子，可以通过消耗金币来抽取卡片，里面提供两种价格的抽取，一种需要5金币，一种需要25金币；25金币的抽取物品一般来说自然会比5金币的好，大多的卡片均为稀有卡，还有可能抽取到游戏的BGM和对战模式使用的场景。

能力提升



玩家通过故事或者对战模式战胜敌人后，所获得经验会使得角色升级，升级后可以获得相应的AP，从而分配到各属性上，下面为各属性的对应作用。

ヒーローパワー：角色的HP，数值越高，HP上限越高。

アタック：角色的攻击力，数值越高，攻击对敌人的伤害越大。

ディフェンス：角色的防御力，数值越高，受到敌人攻击造成的伤害就越小。

ソウル：角色的精神力，数值越高，SP的蓄积速度以及必杀技威力越高。

有关能力上限突破

角色初期能力上限均为100，通过故事模式完成第6话后，角色固定其中一个能力上限就会变为120。若完成全部9话(通关)，则会开放另一个固定能力上限至120，且可以将之前加过的点数全部重置。



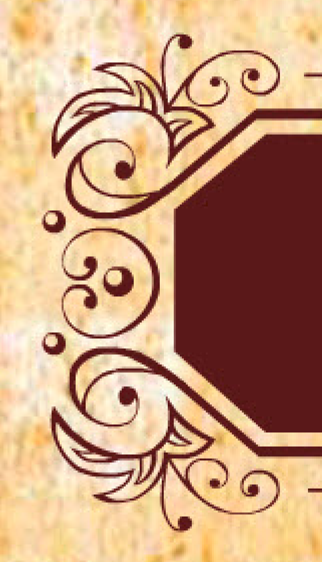
虽然游戏的定位是动作游戏，但内容却融合了卡片游戏和RPG的培养要素，使得游戏的可玩性大幅提高。但正因如此，玩家不仅要有良好的操作技巧，还要熟悉卡片的搭配、以及必要的“刷刷刷”来提高角色的属性值，否则故事模式后期，可能连Normal难度的最终BOSS也无法战胜，总的来说门槛不低。



作为一款原创美少女卡牌对战游戏，本作的玩法可谓将PSV的触摸功能往糟糕的方向发挥到极致，当初笔者并不期待的战斗系统，但在实际游玩之后依然能发掘出不少独特的魅力，于是本期杂志为大家带来本作详细的介绍，带领大家一起领略这款异色佳作的乐趣。

TAB	桌面棋牌	PSV
限界凸骑 怪物卡片对决		
限界凸骑モンスタ－モンピ－ス		
Compile Heart	日版	2012年1月24日
1人	7140日元	无对应周边

文 宇宙人 美编 咕噜



系统详解



怪物娘基本信息

MANA：mana值，召唤此魔物娘消耗的资源。

名称：魔物娘的编号和名称，不同状态和附加值的同名魔物娘编号皆不相同。

RARE：卡的罕有度。

タイプ：职业。

攻击范围：魔物娘在战场上能攻击到前方多远的敌人，除了弓兵之外，所有职业范围只有1。

オ－ラ：卡片颜色，独立于职业和种族的卡牌分类，有红、黄、蓝、绿四种颜色。

种族：魔物娘的种族，每个职业两个种族，共有8种。

状态：魔物娘的强化状态，非DLC的卡有厚着、薄着、水着三种状态。

ATK：攻击力。

HP：体力值。

MP：治疗师能够给其他魔物娘回复的HP量。

INT：支援者能给其他魔物娘增加的攻击力。

附加值：将同名，但性能略有差异的魔物娘区分出来的数值，最高+2，根据实际情况并非越高越好。

才能：魔物娘所具备的能力，在战场上能持续发挥的效果。

スキル：技能，满足一定条件之后发动，通常会消耗一定量mana。

职业&种族关系

游戏中一共有剑士、弓兵、治疗师、支援者4种，而不同职业又分成两个独立的种族，加起来一共8个种族。实战中相同种族的魔物娘可以进行合体，方法是将新的魔物娘叠加到已经在场上的其他同伴所在格子上。合体之后，卡片信息、图案和射程不会变化，卡片左上角的mana值会变成一颗星星，ATK、HP、MP、INT会直接加起来。叠加上去的魔物娘不会发动技能，但是才能可以继承下来。



剑士 对应种族有龙族（Dragon）和亚人族（DEMI–H），种族整体的攻击力和体力较高，负责攻城掠阵歼灭敌人的主力职业。



弓兵 对应种族有兽族（Beast）和鸟族（Bird），射程可去到前方2~6格，短射程的弓兵攻击力不亚于剑士，但相对体力较低，适合助攻和后排防守，特别是射程远并且带“不动”效果的弓兵具有相当高的使用价值。



治疗师 对应种族有精灵族（Fairy）和自然族（Nature），攻击力和体力普遍较低，但是每个回合能够消耗MP给前方1格的同伴回复HP，只要MP足够，每次回复都能将同伴的HP回复至最大值，能给深入敌阵的同伴提高生存率。



支援者 对应种族有不死族（Undead）和混血族（Hybrid），攻击力和体力中等，能给前方1格的同伴提升攻击力，提升量与INT值相等，适合给长射程弓箭手或低攻高血的剑士增加输出。

才能

魔物娘在战场上能发挥出来的技能，属于固有能力之一，除了“衰弱”之外基本上都是有利的效果。没有才能的魔物娘通过升级之后有可能学会新的才能，合适的才能往往决定了魔物娘的实用性。战斗时可以通过合体将才能继承给其他魔物娘，但是效果相冲的才能会被互相抵消，比如“衰弱”+“HP回复”和“俊足”+“不动”这两种情况。

迎击： 受到攻击之后，如果对方在自己的攻击范围内，魔物娘就会马上进行反击。

俊足： 召唤的回合能够马上进行移动。

衰弱： 我方每个的回合结束后HP减1。

不动： 不会前进，召唤之后就会一直留在原地。

HP回复： 我方每个回合结束后HP回复1。

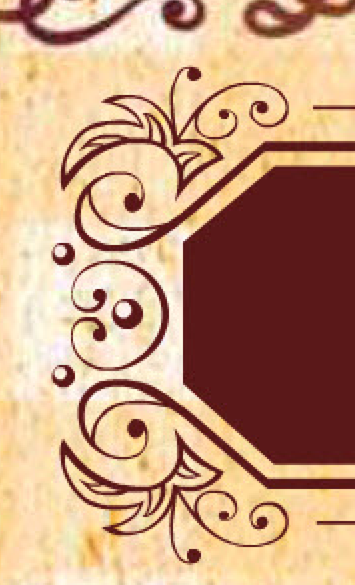
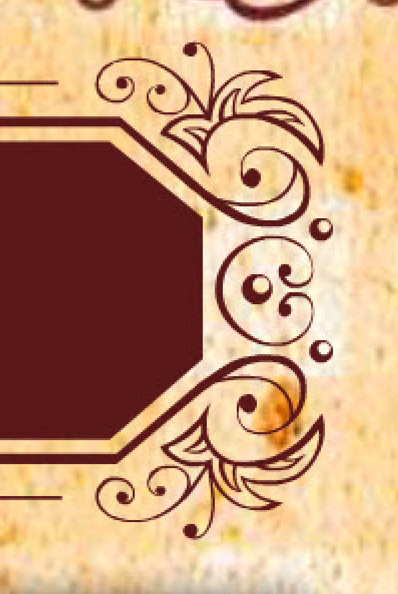
MP回复： 我方每个回合结束后MP回复1，治疗师专属才能。

スキル无效： 不会受到对方魔物娘的技能影响。

技能（スキル）

跟才能一样属于部分魔物娘的固有技能，查看魔物娘信息的时候要翻到第三页才能看到。同名的魔物娘升级过程中技能也有可能发生变化。技能通常要满足一定条件才能发动，条件有“召唤上场后”“被击破后”和“成功攻击敌阵后”，因此理论上一项技能只能发动一次。其中，“召唤上场后”发动的技能通常还要额外消耗一定量mana。所有技能都是强制发动的——哪怕此时没有适用对象。因此mana充足的时候要注意那些以召唤为条件发动的技能，尽量避免空发技能造成mana损失。

值得一提的是，如果跟已经在场的魔物娘合体，被召唤的魔物娘便不会发动技能。善用这点可以避免很多不必要的mana损失。

魔物娘调教指南

限界凸骑最大的卖点就是其强化卡片的模式——心跳触摸模式（胸キュン♥スクラッチ）。开始前玩家先要选择想强化的卡，每张卡都会消耗一定量的摩擦点数（こすりP），这个点数主要通过战斗或者在地图探索奖励获得。不同的卡消耗的点数不同，此外，部分带有一个锁标记的卡还要用到解锁石（シールストーン）——即钥匙图案的道具——才能升级。解锁石一共6种颜色，可以直接在商店购买，每种售价为45000，而且是消耗品，部分卡还要用多种颜色的解锁石才能升级。

决定了卡种和张数之后就正式开始“调教”了，首先画面会出现魔物娘的大立绘并且提示将PSV竖直放置，左手要控制右摇杆调整镜头位置。心跳触摸模式开始之后，玩家有1分钟时间自由触摸魔物娘，当触摸到某个部位时如果看到冒出桃心或者星星，就代表那个部位是“弱点”。这个模式的目的是通过不断找出、触摸弱点让画面左边的情绪槽上升，限时结束前蓄满情绪槽就能成功强化魔物娘。如果强化失败就会损失对应的摩擦点数和解锁石。

弱点的位置大多都是在胸部、臀部等地方。触摸方式有触碰、戳、抓住和擦拭四种，轻轻点一下为触碰，连续触碰就会变成戳，两只手指同时长按中间的位置就会出现抓住的效果。用正确的方法触摸弱点会出现桃心，否则出现星星，比如点击的时候如果出现星星，该位置就要换成擦拭来触摸。无论是出现星星还是桃心，只要找到弱点就能让情绪槽上升，但是区别在于桃心能够积蓄兴奋值，这个下文详述。同一个位置触摸一定时间之后，弱点就会消失，此时要赶快去寻找新的弱点。同一张卡的弱点位置固定，但是出现时机有差异，所以要根据具体情况寻找。

用正确的方法触摸弱点之后能听到特殊音效冒桃心图案，并且兴奋值上升。兴奋值在情绪槽上方的海豚来表示，一定时间之内连续找出多个弱点，并且用正确的方法触摸让兴奋值提升到最高就会进入EX Love模式。进入这个模式之后要同时按住屏幕和背面的触摸板，夹着PSV快速擦拭，这样就能大幅积蓄情绪槽了。EX Love模式会随着特殊音乐结束而结束，这个模式下不会消耗限制时间，必须有效利用。

调教成功之后，魔物娘会脱掉部分衣服，状态也会发生变化。最初是“厚着”，第一次调教之后变成“薄着”，再次调教会变成“水着”。正常情况下“水着”的魔物娘无法再进行调教，但是有例外的情况，那就是附加值为“-1”的魔物娘在水着状态下再进行一次调教，能让她们进化成“+2”的高级魔物娘。

另外还要注意，调教是一方通行的，脱了衣服之后就不能再穿上。游戏中有相当一部分的魔物娘“水着”状态性能不如“薄着”，所以调教之前要慎重考虑（如果为了奖杯可以无视）。





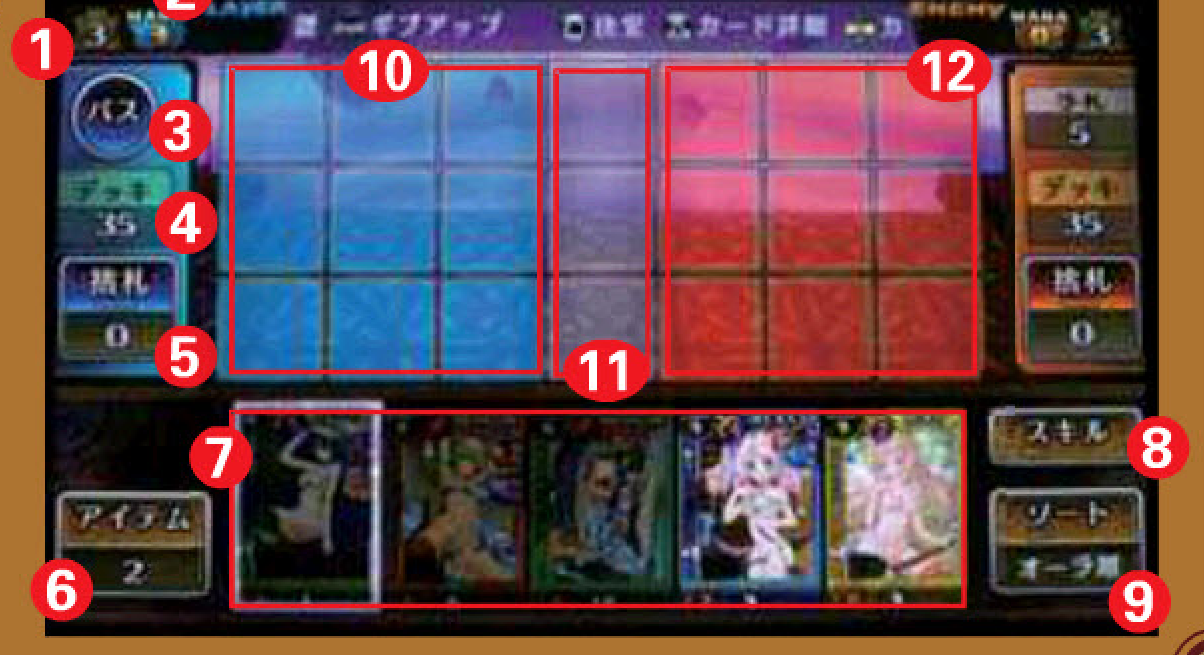
本作的故事模式推进方式非常简单，在一张大地图上面出现多个地点，每个地点有连线连接起来。玩家只要沿着这些点走到指定位置就能触发剧情和战斗，当走到指定的终点就能完成这幅地图。大部分章节只有一张地图。完成一张地图并触发剧情后就会进入下一张。地图上蓝色的点是没走过的，这些地点上还有各种提示，比如敌人、宝箱等。没有提示符号的蓝色点也有可能会触发战斗。显示有一扇闸门的地方是中继点，走过去通常会触发战斗，战斗胜利后就会开启新的地点和路线。地图上的路线并非一本道，有一些分支虽然不会通往终点，但尽头能拿到一些奖励。本作没有要求全地点踏破的奖杯，所以直接朝着终点走也不会有任何影响。





战斗画面

1. 据点耐久度；
2. 现有mana值；
3. PASS按钮，结束自己回合；
4. 卡组剩余卡数；
5. 墓地的卡牌数；
6. 使用道具，战斗前能预设3种；
7. 手牌，数量不受限制；
8. 查看卡牌技能；
9. 排列手牌；
10. 我方阵地；
11. 中立地带；
12. 敌方阵地。



基本战斗流程

1. 战斗开始

↓

2. 确认规则，这时画面会显示双方的状态，具体有每回合限时、初始mana值、每回合mana回复量、最大mana值、据点耐久度以及附加条件。网战的时候条件通常是对等的，而且可以随意设定。

而流程中的战斗大多是不对等条件，前期敌人的据点耐久度会比我们低，后期也会出现一些开始就有几十点mana的情况。如果发生了EX奖励还可以选择追加不利条件。



3. 决定先后顺序，通过掷硬币的方式决定，掷到蓝色先攻，红色后攻。之后双方各抽5张卡开始战斗。



4.A玩家回合开始，先抽卡并回复mana，选择要召唤的魔物娘，也可以不召唤选“PASS”结束操作。

↓

5.A玩家魔物娘全部前进一格（才能为“不动”的例外），并且对攻击范围内的敌人发动攻击。

↓

6.A回合结束，B玩家从步骤4开始行动，如此重复。

↓

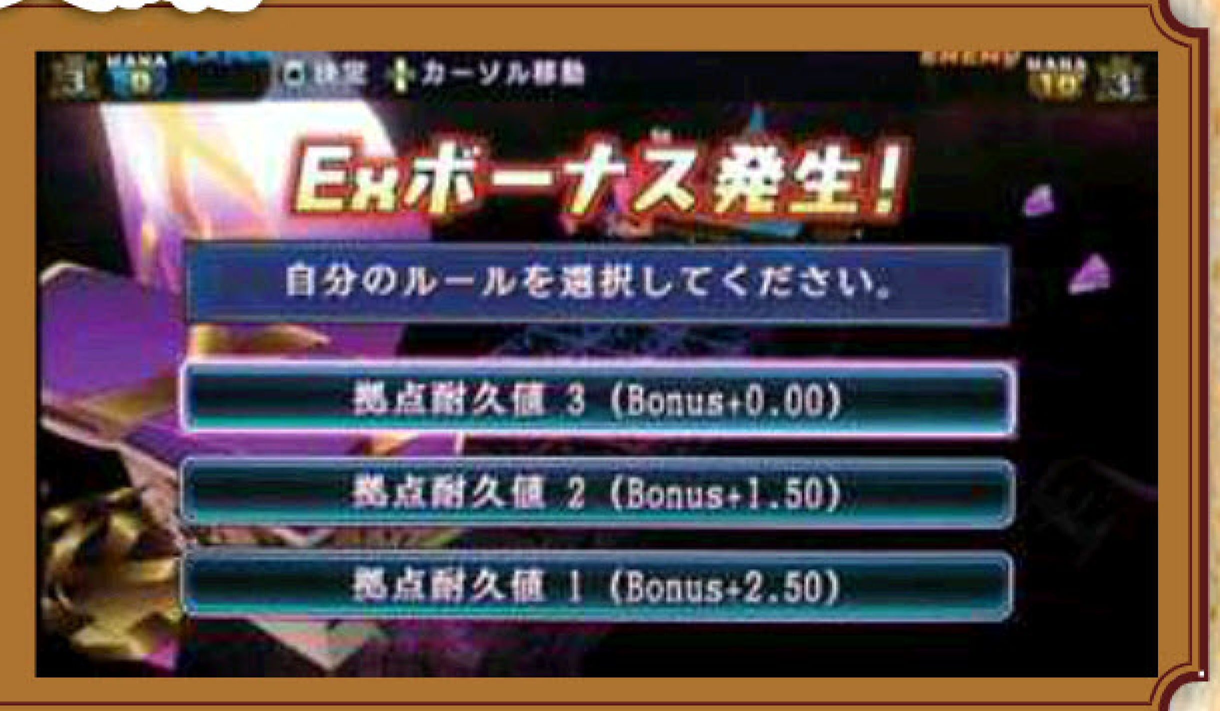
7.任意一方玩家据点耐久度为0，投降或卡组无牌可抽便会被判败北，战斗结束。

↓

8.清算奖励，评价。

EX奖励

故事模式中，战斗开始前会有一定几率触发EX奖励。这个奖励会有数个选项让玩家选择，内容都是一些负面条件，比如限制时间，据点耐久值更低，对方回复mana值更高等，越苛刻的条件奖励倍率越高，但如果觉得困难也可以选不要奖励。



特殊mana奖励

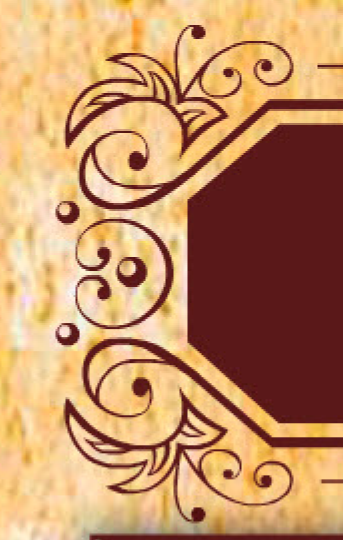
除了每个回合固定回复的mana之外，玩家召唤相同颜色的魔物娘时也会获得额外mana的奖励。具体为召唤第二只的时候，mana额外加1，召唤第三只的时候，mana额外加3，并且自己所有在场的魔物娘HP和攻击力加1。

需要注意的是，部分带召唤条件技能的魔物娘召唤之前没有足够的mana发动技能，但召唤之后可能因为这个奖励使mana到达了足够的量，技能也是会被强制发动的。比如此时有11mana，手上拿着水着的玄武+2（召唤费用5mana，技能是消费8mana让我方前进一格），通常情况下召唤上场之后剩余mana不足以发动效果，但如果前面已经召唤了两只蓝色魔物娘，此时召唤玄武+2就会触发特殊mana奖励，令mana值加3，这个效果就会因为达到了需求而被强制发动，导致8mana可能被白白浪费掉。如果想积蓄mana必须注意这种情况。

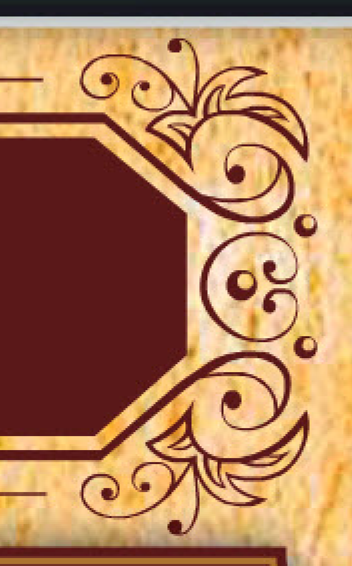
大师戒指

网战中最主要的争夺对象，戒指一共有6种类。网战中不论胜败都能随机获得一个，如果拿到了已经拥有的戒指会自动丢弃，无法积累。战斗开始之前可以互相从对方拥有的戒指中选择一个，胜利的一方能够将这枚戒指抢过来。成功集齐6种戒指之后就能获得特殊奖励，奖励有三种，分别是网战卡包一包（内含3张卡）、解锁石（六选一）和摩擦点，三者之间任选一样。因为网战卡包是无法通过其他手段获得的，所以建议大家只选卡包。获取了奖励之后戒指会被全部清空，玩家必须重新拿取。

如果对方没有自己想要的戒指，可以选择不拿，这样胜利后获得的摩擦点数就会翻倍。因为戒指不能积蓄，所以抢那些自己已经拥有的戒指是非常缺德的事，对战的时候要注意。



卡组构建



在据点菜单的“カードジム”选择“デッキ设定”就能编辑自己的卡组。选择“デッキ作成”可以新增卡组，“デッキ编集”点进去之后就能看到现有的卡组，其中前面带“★”号的是参战使用的卡组。这里有个不太人性化的设定，已经放进了A卡组的卡不能同时放进B卡组，这意味着编辑的时候可能要拆散原有卡组。

卡组的构建类似于集换式卡牌游戏，玩家通过开卡包、地图奖励或者强化等方式得到了新的魔物娘之后能自由地强化自己的队伍。卡片全都由魔物娘构成，没有魔法或陷阱之类的东西，一个卡组最少30张，最多40张，同序号的卡只能使用3张。同名的卡如果衣服状态、附加值不同，序号也会发生变化，所以这些卡也是分开算的。因为设定上的原因，实力相当的玩家对战时很容易陷入胶着状态，而无卡可抽是会被判定为输的，所以卡组建议放满40张。

组卡心得

构建卡组的时候首先要考虑的是mana的分配以及卡牌颜色，然后再到职业和种族分配。特殊mana奖励上文已经向大家介绍过了，因此卡牌的颜色不宜太杂。比较理想的是双色组合，三色以上要保证每个回合获得mana奖励就不容易了，单色则会严重限制了选卡范围，使得多样性无法发挥出来。mana分配方面，默认规则下每个回合能回复3mana，为了保证每个回合都能进行召唤，3mana或以下的魔物娘要尽量多配置，得益于合体系统，两张3mana的卡融合后性能其实不比6mana的差，故推荐20张左右。大于3小于6的推荐10~15张左右，7nama以上的不宜超过6张。

接着是职业分配，游戏中最重要的职业是剑士，因为能力高，进攻时达阵率最高，被大军压境时也是最可靠的盾牌，笔者推荐配置20张左右，有“迎击”才能的优先。弓兵和治疗者都是出色的助攻职业，虽然本身让它们达阵很难，但是支援效果对剑士来说不可或缺。最鸡肋的职业非支援者莫属，虽说能给前一格子的同伴加攻，但实际上在后面放一个弓兵也能达到相同的效果，特别是像フィア这种不动但是射程远的弓兵既能助攻又能防守让支援者显得更加空气了，因此前期可以不放，后期可以根据技能的需要适当放置一些，但5张也是顶多了。



グレード	タイトル	取得条件
プラチナ	极めし者の勋章	获得其他所有奖杯
铜杯	モンスターカードマスターへの道!	首次进行游戏获得。
铜杯	クナグヴァクリアー!	剧情通过クナグヴァ地区。
铜杯	ギヌーマクリアー!	剧情通过ギヌーマ地区。
铜杯	ホロォウロクリアー!	剧情通过ホロォウロ地区。
铜杯	ホ・カイドゥ地方をクリアーした!	剧情通过ホ・カイドゥ地区。
铜杯	キ・オウトクリアー!	剧情通过キ・オウト地区。
铜杯	フクォルコクリアー!	剧情通过フクォルコ地区。
铜杯	オキ・ナーヴォクリアー!	剧情通过オキ・ナーヴォ地区。
铜杯	トーキオクリアー!	剧情通过トーキオ地区。
铜杯	シ・ク・オーククリアー!	剧情通过シ・ク・オーク地区。
铜杯	カードバトル初胜利!	首次战斗获胜。
铜杯	マスターリング收集家	集齐三组大师戒指。

グレード	タイトル	取得条件
铜杯	はじめてのカード!	首次获得新卡。
铜杯	カードコレクター!	获得100种类的卡。
铜杯	カードマスター!	获得500种类的卡。
铜杯	ノーダメージクリアー!	战斗无伤获胜。
铜杯	初めての战斗!	首次参加战斗。
铜杯	がんばれ! トレーニング!	首次进入训练模式。
铜杯	初めてのタッチミー!	首次尽心心跳触摸模式。
铜杯	初めての意思疏通!	心跳触摸模式首次成功。
铜杯	スクラッチ上手	心跳触摸模式成功10次。
铜杯	スクラッチ熟练者	心跳触摸模式成功50次。
铜杯	スクラッチプロフェッショナル	心跳触摸模式成功100次。
铜杯	スクラッチマスター	心跳触摸模式成功150次。
铜杯	オットン欢喜!	首次发动EX Love模式。
铜杯	オットン兴奋!	EX Love模式发动20次。
铜杯	オットン爆发!	EX Love模式发动50次。
铜杯	初めての城攻め!	首次攻击敌人的城堡。
铜杯	初めての融合!	战斗中首次进行融合。
铜杯	初心者	线下战斗（含对NPC战）10场获胜。
铜杯	中级者	线下战斗（含对NPC战）30场获胜。
铜杯	上级者	线下战斗（含对NPC战）50场获胜。
铜杯	マスター	线下战斗（含对NPC战）70场获胜。
铜杯	レジェンド	线下战斗（含对NPC战）100场获胜。
铜杯	真! モンスターカードマスターへの道!	在线对战首次获胜。
铜杯	ひよっこモンスターマスター	在线对战10场获胜。
铜杯	まだまだなモンスターマスター	在线对战30场获胜。
铜杯	熟练モンスターマスター	在线对战50场获胜。
铜杯	マスターオブモンスターマスター	在线对战70场获胜。
铜杯	初めての败北	在线对战首次败北。
铜杯	强豪プレイヤー	在线对战3连胜。
铜杯	常胜プレイヤー	在线对战7连胜。
银杯	マスターリングマニア	收集20组大师戒指。
银杯	大团圆!	通关获得。
银杯	总合こすりP10000突破!	获得摩擦点数突破10000点。
银杯	レジェンド オブ モンスターマスター	在线对战90场获胜。
银杯	贤者タイム	EX Love模式发动100次。
金杯	败北を知らないプレイヤー	在线对战10连胜。
金杯	汉	心跳触摸模式成功300次。
金杯	フォーエバー モンスターマスター	在线对战100场获胜。

难点奖杯分析

大团圆！

通关解锁奖杯，游戏中NPC的难度都不高，几乎所有BOSS都能用带“迎击”才能的合体战士碾压过去。地图上的分支不影响奖杯，想尽快通关的话直接往目的地走即可。

フォ-エバ- モンスタ-マスタ-
敗北を知らないプレイヤ-

都是在线对战相关的奖杯，建议找朋友一起对刷完成。因为战斗中能够按Start键投降，而且对方投降也算获胜，所以两人互刷很快就可以解开。

マスタ-リングマニア

个人认为最麻烦的网战将奖杯，主要是因为大师戒指随机出现，所以达成的时间要看运气。胜利的一方能够抢夺对方的戒指，善加利用这系统可以更快解决。

カ-ドマスタ-！

同名的卡不同附加值以及不同衣服状态都是分开独立计算的，而只要获得过一次的卡也会记录下来。只要将通关之后商店卖的所有卡包以及网战卡包都开个遍，然后将可以撸的全部撸成水着状态，基本上就能解锁了。点进据点菜单“カードジム”中的“カードギャラリー”之后，点一下△就能查看已经收集到的卡，凑到84行左右就能解锁奖杯了。



游戏的战斗系统完成度相当高，虽然玩法不复杂，但依然有很多可深入研究的空间。只不过故事模式的难度实在是低了点（主要因为NPC不会融合），如果不联网打很难发现个中乐趣，卡牌的平衡性也明显需要调整。作为卖点的心跳触摸模式后期显得比较繁琐，特别是“汉”和“カ-ドマスタ-！”这两个奖杯，真的能“撸”到手脱皮。



最近迷上了iOS上的《Clash Of Clans》，小C仿佛回到了当年“偷菜”的魔咒里，被打后老是带着浩浩荡荡的大军去复仇，各种建筑的摆放、兵种的搭配让人乐此不疲，不过这款游戏真的是让人又爱又狠，高端点的建筑一修就是6天144个小时！想要加速就得内购！耐心不足的我已经默默地给SuperCell贡献了上百元了。

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

NDS	霹雳猫		
	Thunder Cats		
Namco Bandai	ACT	美版	编号：6144

像霹雳猫样热血砍杀！

《霹雳猫》是八十年代美日合作的一部经典动画，这个名字对国内的观众来说或许还比较陌生，但如果告诉大家参与这部动画制作的日本动画公司Topcraft是大名鼎鼎的吉卜力工作室前身，相信大家会有亲切熟悉的感觉。虽然最开始只在美国播放，但该片却在低龄观众中赚足了人气，光是根据其改编的漫画、玩具就推出了好几个系列，并且陆续输出到了其他国家播放，时隔二十几年这部昔日的经典动画被改编为一款横版卷轴游戏登陆到了NDS平台。刚玩到本游戏的时候小C的复古情怀一下就翻涌出来了，整体风格和90年代的热血街机动作游戏很像，玩家扮演长着虎脸人身的Lion-O、Tygra、Panth策划逃离即将灭亡的家园前往宇宙中的第三地球，并在那里同邪恶的巫师Mumm-Ra展开激烈的战斗。游戏中玩家的主要武器是长剑，通过不同的键位组合可以对敌人进行上斩、滑踢甚至是挥砍等连续技，而吃到关卡中改变长剑属性的道具后能有效提高攻击伤害，特别是雷和火属性挥舞起来就格外华丽。本作的敌人种类稍显不足，但他们出现时的配合却让人觉得非常有挑战性，比如那种长得恐龙的敌人老是扑上来充当肉盾，然后弓箭手躲在后面狂射你，有时甚至会从版面的两边同时出来夹击你，硬直时间长的重砍在这种情况下根本不敢使用，要注意的是在被群殴时千万不要硬撑，释放自己必杀技尽快解围，不然你一拳我一脚的HP很快就会被消耗完。此外，关卡中的红色虎头徽章千万不要落下，在拥有它们后点击下屏幕的人物头像可以请求援助（那个黄虎的技能直接全方位攻击全屏敌人，非常爽啊！）。本作整体节奏偏快，配上摇滚风格的音乐让人热血异常，合理的难度与适当的技巧要求让菜鸟和骨灰玩家都能玩得很高兴，只是隐藏要素的缺乏让人没有想重复玩耍的动力，喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲提防敌人对你左右开攻。



▲凶神恶煞地发一个必杀技。

推荐给 原作动画的粉丝们·动作游戏爱好者

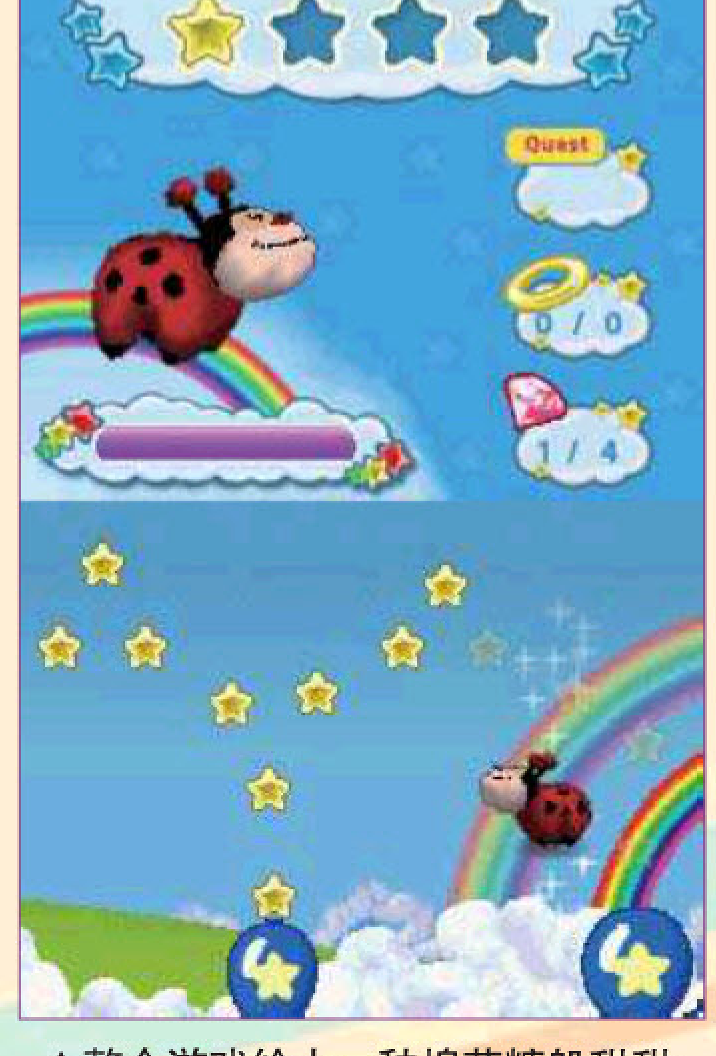
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

推荐给

喜欢轻松风格游戏的玩家・对该抱枕系列感兴趣的玩家



“Pillow Pets”是美国一个抱枕品牌，由于该系列的抱枕都设计为了大象、长颈鹿等公仔，除了实用以外还可爱至极，而近日该系列公仔抱枕被改编为一款动作游戏登陆到了NDS平台。本作的画面比较干净，蓝天白云绿树给人小清新的感觉，刚开始玩家只能在关卡中使用一个长得像毛毛虫的角色，在基本的跑跳之外这只毛毛虫拥有一个滑翔技能，只要是云朵或山顶等高处展开手脚跳跃就可滑翔到平时看似不能到达的地方，而在关卡中玩家还可以通过炮弹发射、挖掘土地等方式寻找宝箱或隐藏的道具，值得一提的是关卡中的一些星星在吃掉后是可以再生的，只是颜色会发生改变，想要在游戏中冲击高分的玩家不要错过这些星星哦。此外，游戏中每过一关都会解锁装饰物件，把它们装备到角色身上能让你的角色与众不同。总的来说本作难度不高，无论老人小孩玩起来都很好上手，适合非hardcore玩家在闲暇时放松心情，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



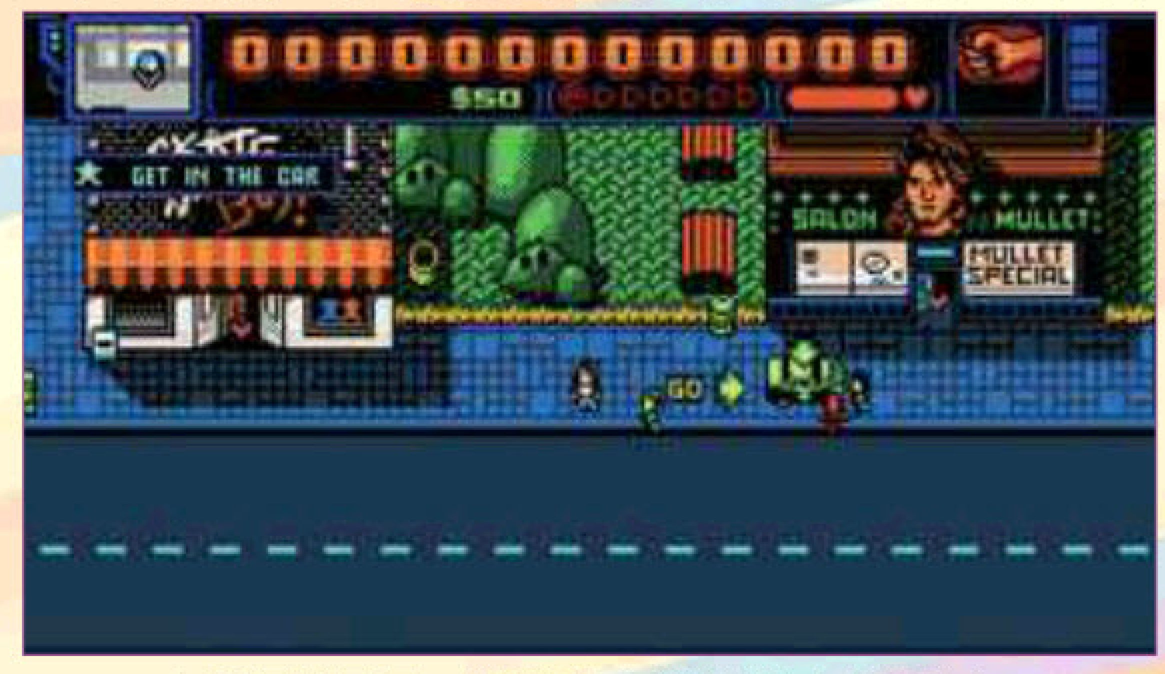
▲整个游戏给人一种棉花糖般甜甜的感觉。



推荐给

沙盒类游戏爱好者・喜欢热血风格的玩家

《荒野老城》是去年在PC上推出的一款颇有风格的沙盒类游戏，复古的8位画面和音效非常吸引人，而PSV平台也也有此作。本作画面看起来挺粗糙的，但实际下了不少功夫，满大街店铺、标语、标识都做得清晰可见。该游戏在宣传时号称“8位的GTA”，玩家的确可以在路上抢劫车辆横冲直撞，拿着散弹枪、火箭筒与警察们斗智斗勇，并且本作也借鉴了《GTA》通缉模式，警力和警方的装备会随着通缉度的提高而提高，比较夸张的是最后甚至还会有坦克来与你作战（能抢到坦克就更爽了）。如果觉得常规的剧情模式不够爽，那游戏挑战模式中的各种挑战一定会让你血脉贲张，比如有的挑战会给你提供很多重型武器让你在限定时间内把城市破坏到一定程度，而最恶搞的一个挑战是玩家一出来便全身着火，你需要跑到街上点燃其他市民让他们和你一样被烧得手舞足蹈（老美的游戏口味真重）。本作的热血风格非常爽快，但不太合理的存档设定也很容易让人丧失继续挑战的动力，话说这款游戏游戏在港服的价格是118港币，还是有点小贵。



▲怀旧的画风对老玩家来说依然具有吸引力。

推荐给

乙女恋爱冒险游戏爱好者・系列游戏的粉丝

PSP	维他命Z 毕业典礼		
VitaminZ Graduation			
D3 Publisher	AVG	日版	容量：约1.28GB

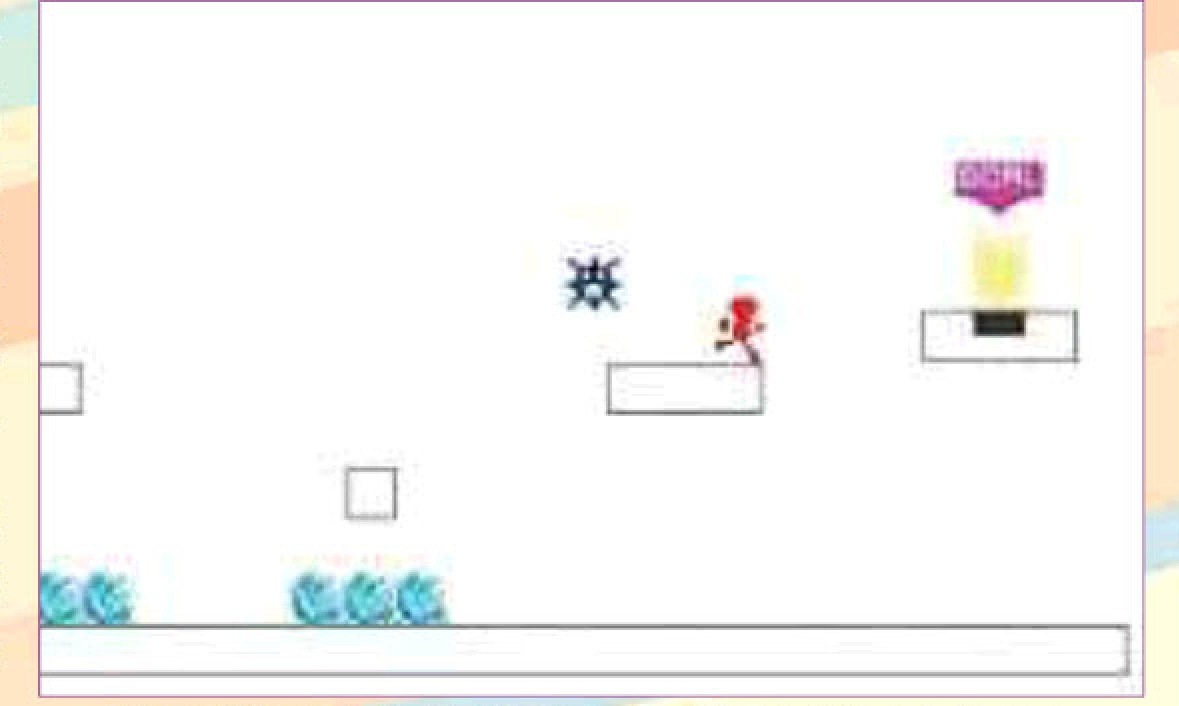
D3 Publisher的“《维他命》系列”也算是该公司近几年在恋爱冒险游戏中一块比较响亮的招牌了，各种革命、进化、加强版本层出不穷，而近日该系列最新作《维他命Z 毕业典礼》在PSP平台推出。本作不仅是《维他命Z 革命》的Fandisc作品，也是《维他命Z》的最终章，剧情以学院的毕业典礼为舞台制作了全新的剧情和画面。虽说是“毕业”，游戏中玩家扮演的女教师依然可以对班上帅气的学生们进行调教，辅导他们的学习并用爱“感化”他们的一些不良行为（女老师是否只在帅哥面前很卖力呀），每次教育成功后学生的LOVE值都会得到相应的提高，不过要注意的是作为老师学校也会对你的教学能力进行测评，不定期会有一个帅气老师对你的各科目教学能力进行考核，而是跟老师谈恋爱还是和学生搞暧昧都要由玩家自己来选择。此外，作为Fandisc的本作的特典丰盛无比，所有老师和学生的壁纸、原画设定、动画、声音都被收录其中，系列游戏的粉丝玩家不要错过。



▲小猫很可爱呀！

3DS	10秒走	
	10秒走	
Gモード	ACT	日版

任天堂的平台上总是会有一些出人意料的游戏出现，最近有朋友跟小C推荐这款叫《10秒走》的DSi Ware下载游戏，我勒个去，第一次看到这个画面的时候真是觉得简约到家了，平台是黑色的矩形线，而人物就是一个彩色的小块，不过深入玩还觉得挺有意思的。本作一共包含了50个关卡，游戏的目标很明确，玩家需要在10秒时间里利用跑步和跳跃到达指定的地点，或许听起来比较简单，但实际上关卡中存在火焰、高台、病菌等很多不可预测的因素，并且厂商在关卡上使了不少坏心眼儿，故意设计了许多死胡同来混淆玩家的判断。值得一提的是本作在气氛的营造上做得比较不错，不仅下屏幕硕大的倒计时让人很紧张，游戏背景音乐逐渐加快的节奏和音调也带来了很大的压迫感，每次在时间临界点的最后一刻冲到终点总有完成了使命的感觉。总的来说本作在节奏把控上做得不错，但过于单调的画面和模式不能长期让人保持新鲜感，比较适合无聊的时候进行一下挑战。


▲敢用这种剑走偏锋的画面，不得不佩服厂商的勇气。

推荐给

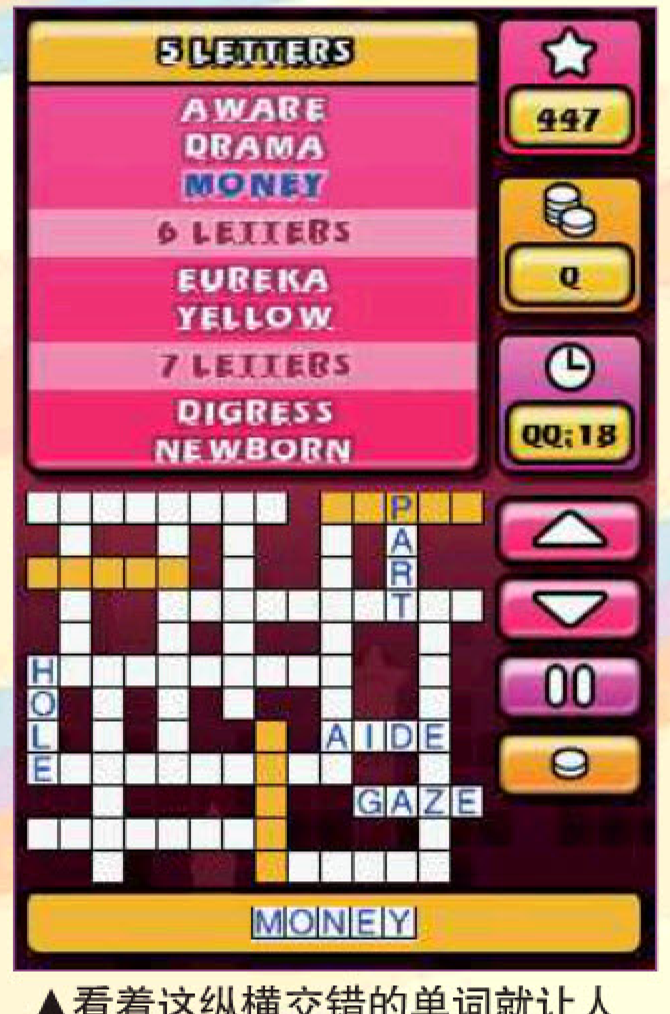
喜欢挑战的玩家·动作游戏爱好者

推荐给

字谜爱好者·英语水平还不错的玩家

NDS	字谜世界2013		
	Puzzler World 2013		
Ideas Pad	PUZ	美版	编号：6132

随着硬件性能的不断提升，市面上游戏的画面越来越华丽，那是否传统的字谜游戏就失去市场了呢？从这些年来“《字谜世界》系列”的火热程度来看，字谜游戏还是在玩家中有着相当的吸引力，而近日Ideas Pad推出了该系列最新作。本作在画面上并没大的突破，只是在界面风格上变得更加圆润，配上很Q的音效后整体感觉非常卡通。正式进入游戏后那一页又一页的谜题看起来真的挺吓人的，整整有560道，还好玩法比较多样，不然可就真的“压力山大”了。比如在经典的“横竖填字”玩法中，点选方格后在触摸屏右下角区域写出字母系统自动就会进行识别，识别的速度和准确度都比较让人满意，而当玩家在特定时间完成游戏或使用了高级词汇则会获得相应的成就奖杯，在主菜单的成就模式中可以查看到。由于字谜的题材限制，本作给人换汤不换药的感觉，但实际上谜题的整体质量都还算不错，不过对玩家的英语水平有一定要求，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲看着这纵横交错的单词就让人发晕。

PSV	手指冰球	
	Flick Hockey	
Spinning Head	SPG	美版

冰球这项运动在美国和加拿大的国民心中却有着举足轻重的位置，由于对身体素质要求很高所以并不是每个人都能参与，所以“桌上冰球”这个在酒吧常见的游戏就显得更加亲民。本作的结构非常简单，只有单人、双人两个模式可以选择，在前者中是以第一人称的方式进行游戏，玩家利用触摸屏控制我方的“球员”，在全力抵御“狂轰乱炸”的前提下更要在空隙中抓住机会把冰球送入对手球门，由于场地小、球速快，游戏对玩家的反应力有着很高要求，稍不留神就可能会判断失误。本作的双人模式并不是通过网络进行，而是把屏幕分成了上下两块操作区域，这也意味着场地变为了2D平面，不仅画面瞬间变得非常平庸，并且实际操纵中两个人要靠得很近才能在这么小一块屏幕上进行操作，整体感觉非常别扭。总的说来本作的单人模式挺值得一玩，物理引擎和触摸的运用让游戏的用户体验大幅提高，喜欢桌上冰球的玩家不妨尝试一下本作。


▲冰球的摩擦会在桌面上留下痕迹。

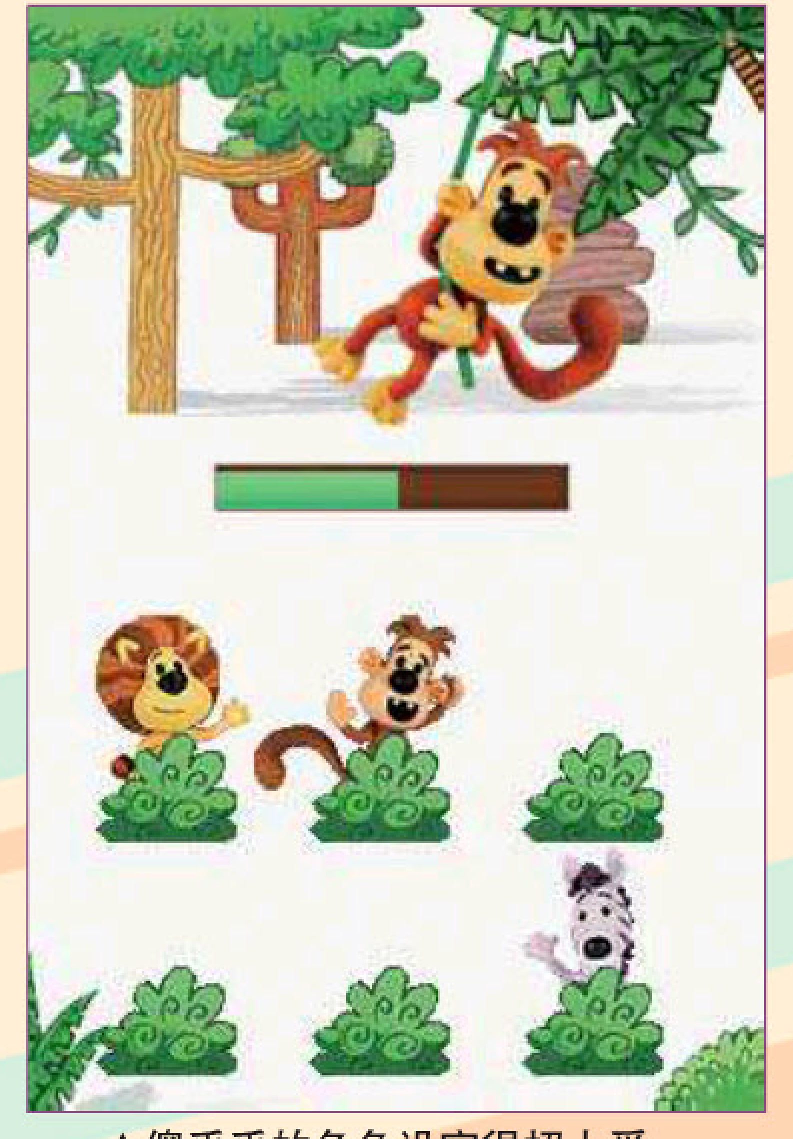
推荐给

想挑战反应力的玩家·桌上冰球爱好者

NDS	嘈杂的狮子			
Raa Raa the Noisy Lion				
Avanquest	PUZ	欧版	编号：6121	

推荐给 喜欢可爱风格的玩家·刚接触游戏的轻度玩家

本作是以BBC同名儿童动画为基础改编的一款益智类游戏合集，虽然小C对这部动画知之甚少，但是在刚进入游戏的时候我就被爆萌的设定所吸引，各种动物都是一副憨厚可爱的卖傻样，再结合上色彩欢快的场景，让人心情不自觉的愉悦起来。本作一共分为动作、谜题、音乐、字谜、观察五个板块，每个板块都收录了三个有趣的小游戏，并会有一个动物充当你的向导，指导你如何进行游戏，比如在动作板块中有一个游戏玩家需要利用触控笔控制小狮子收集水桶，由于一路上都在狂奔，玩家务必绕开障碍物不要让水洒到地上，如果喜欢轻松一点的风格，那么音乐板块中的游戏是个不错的选择，玩家可以跟随小猪一起演奏乐曲或敲击出动感的节奏，值得一提的是本作的BGM素质不错，欢快且不做作，让人听了有想一起动起来的感觉。虽然本作给人留下的整体印象不错，但就游戏性来说还是有些缺乏深度，更适合刚接触游戏的轻度玩家玩耍。


▲傻乎乎的角色设定很招人爱。



PSP 短消息

●Image Epoch在2011年推出的日系RPG游戏《最后的约定物语》在近日有了简体中文版。该版本质量不错，即使是细节图片都进行了很好的汉化，期待已久的玩家不要错过。

●去年秋季推出的《SD高达G世纪 超世界》在近日发布了汉化1.0版。该版本只汉化了文本内容，对于大致的剧情理解已经足够，追求完美的玩家不妨等待下一个版本。

●曾在PC上大受欢迎的恋爱冒险游戏《恋爱0公里》近日被移植到了的PSP平台。游戏中女主角因为性别原因被父母交换到邻居家进行抚养，本以为与别人家的孩子会很难相处，但没想到在邻居家生活的三个月中发生了许多轻松搞笑的事情，并逐渐融入了这个家庭。

●CyberFront近日推出的《黄昏的禁忌之药 携带版》是一款神话题材的恋爱文字AVG游戏，故事讲述了主人公皆神孝介是一位普通大学生，利用暑假回到了他母亲的故乡御奈神村，在这里孝介邂逅了许多美丽的少女，却也发现了村庄中许多异样，无数的谜团勾起了主角探寻真相的好奇心。



▲少女背后到底是怎样的秘密？

NDS 短消息

●《万事通女孩罗西》是Avanquest近日推出的一款童话风格的小游戏合集，玩家会扮演罗西与蓝兔宝宝、蓝鸟儿、胖胖熊和树伯等好伙伴一起玩耍各种有趣的游戏，并从中学习到许多与生活相关的知识。

●根据美国同名搞笑动画《探险活宝》改编的动作游戏在近日推出。本作中阿宝依然保持他疯癫的路线，与他的朋友老狗Jake踏上传说中的神奇大陆，在笑声中不断进行精彩冒险。

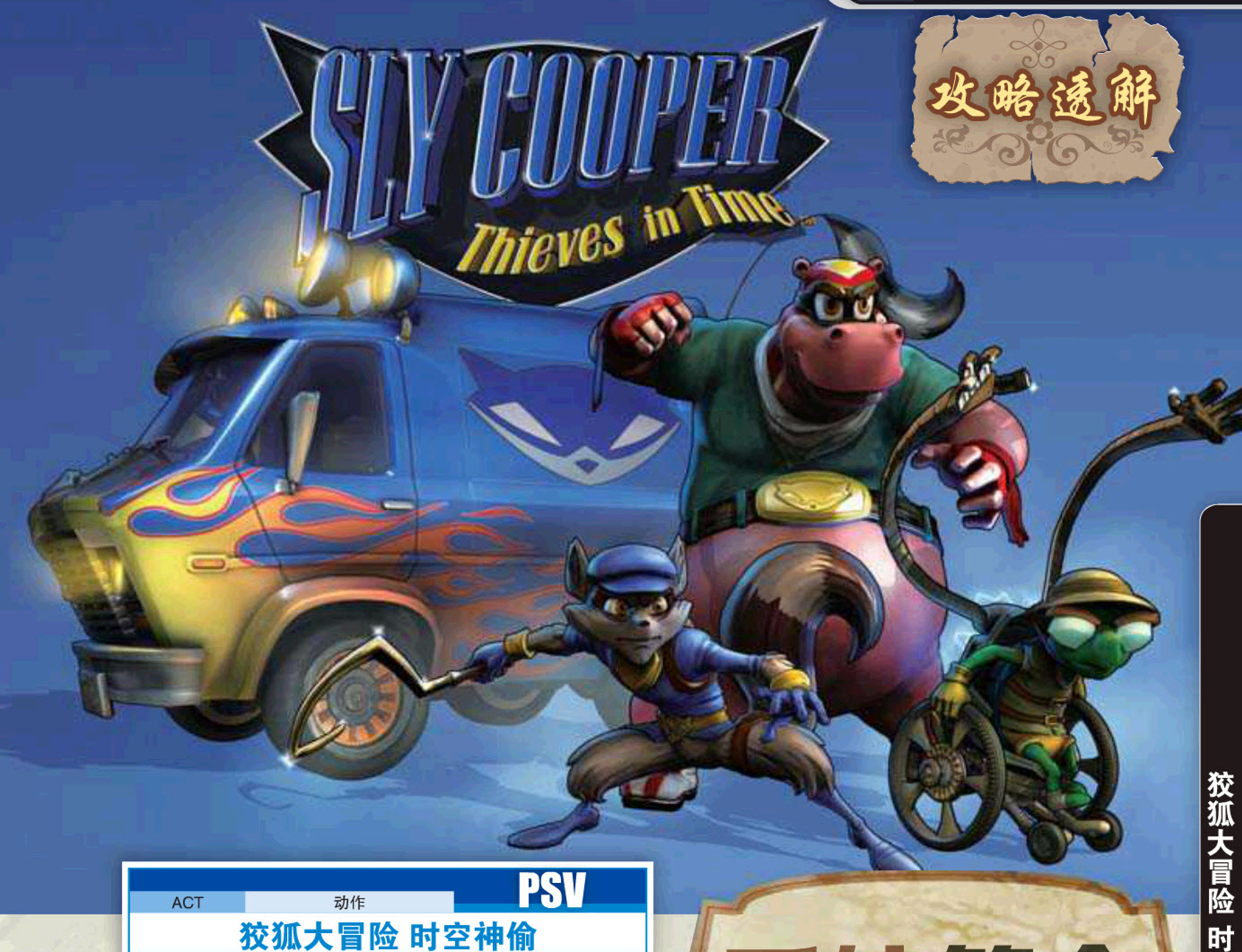
●Bigfish最新模拟类作品《写意农场》在近日推出。游戏中玩家会和小胖子Tom一起前往农场度过假期，帮助祖父销售蔬菜、水果、鸡蛋等农作物给小镇上的居民，并不断赚取资金翻新农场，恢复昔日的辉煌与美丽。

●根据同名动画改编的益智类游戏《魔法俏佳人 神秘的童话派对》 在近日推出了美版。



▲跟活宝一起冒险吧！

每年都说大年三十出去玩，但是最后的结果基本都是老老实实呆在家看春晚，今年春晚的节目质量感觉要比去年高了很多，少了对人身高外貌的嘲笑，多了对贪污浪费的讽刺，但之前期待了很久的席琳迪翁和郭德纲都有点失望，特别是席琳迪翁和祖英姐姐感觉是在两个不同的次元唱歌啊，希望CCTV再接再厉吧！



ACT	动作	PSV
狡狐大冒险 时空神偷		
Sly Cooper Thieves in Time		
SCE	港版	2013年2月5日
1人	208港币	无对应周边

系统简介

《狡狐大冒险》原是由《infamous》的开发商所制作的动作游戏系列，里面融入了潜入、格斗、竞速、探索解谜等各种要素。进入次时代，其制作组变为了Sanzaru，但游戏并没有因为更换制作组而有所缩水，较起前三作反而变得优秀了很多。尤其在风格各异的BOSS战和错落有致的大地图变得尤为突出。此次剧情讲述了随着穿梭时空，sly和伙伴们一起战斗，遇到cooper的五位祖先恢复过去并拯救未来的故事。与此同时这次支持PSV和PS3双版本的交叉游戏，在有双白金的同时，实现了存档互传、AR财宝等多种功能。相对低廉的价格再加上丰富有趣的系统，喜欢动作游戏的你赶紧和sly一起冒险吧。

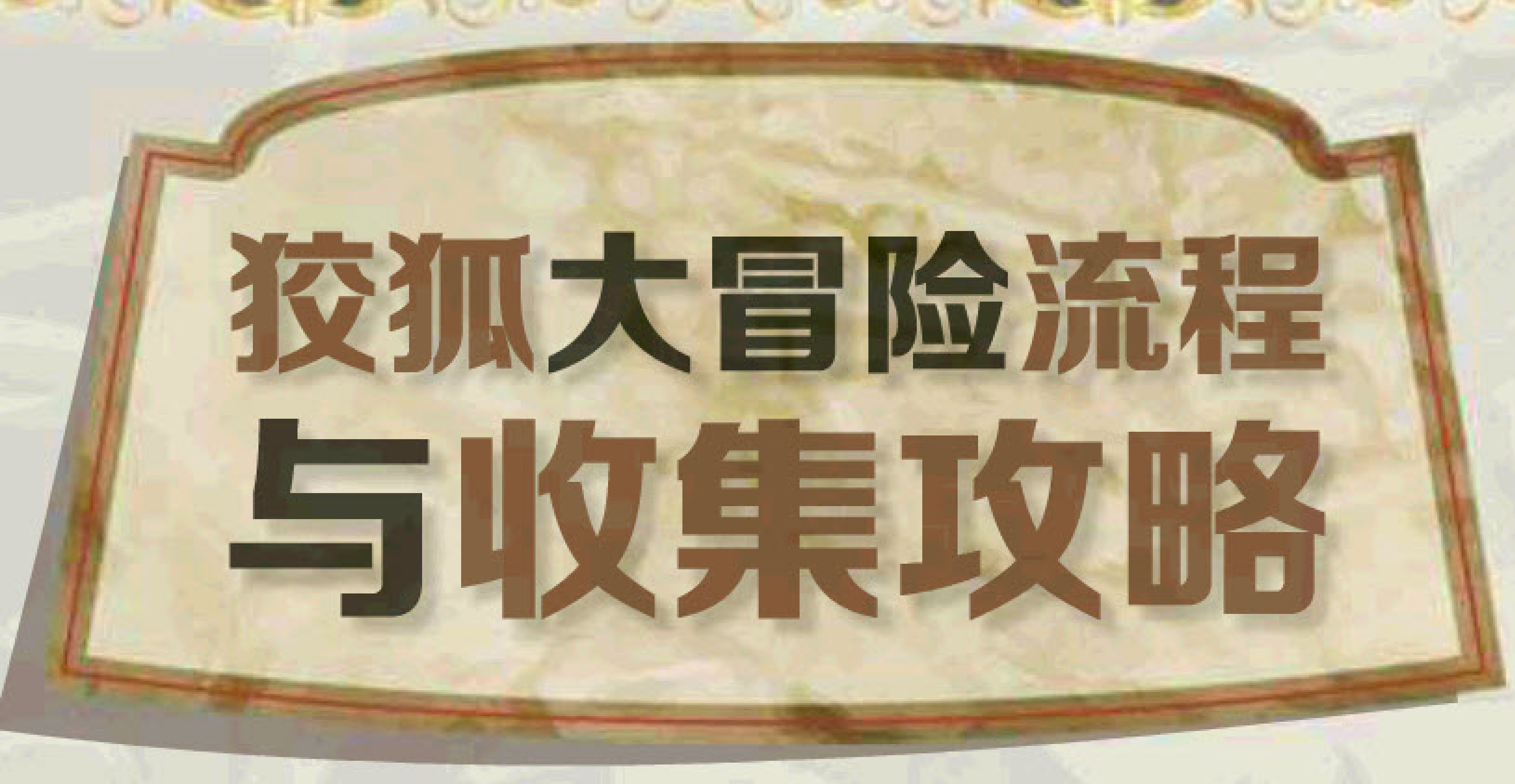
本篇攻略结合通关流程，主要结合面具收集要素和奖杯为主的一篇攻略，希望在大家体验本游戏精髓的同时，也可以轻松取得白金奖杯。对于那些刚接触本作的玩家，看完本篇攻略后应该也能轻松上手。仅仅通关的话15小时左右，根据本流程白金需要时间在20～25小时。

文 nyx-eiji　编 胧月　美编 Juxi

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角
□键	攻击
X键	跳跃/二段跳
O键	动作键
△键	蓄力攻击/功能键
L键	瞄准等功能键
R键	射击等功能键

收集要素： 本作的收集要素分为四种，数量可谓系列之最。其中面具收集是本作新加入的收集要素，面具散落在各个分支任务、大地图和街机小游戏中。每5个面具将能解锁不同的道具，再跟奖杯有联系的同时，还有和向SCE第一方游戏致敬的武器。每章地图都有30个线索瓶，用以打开每章保险箱中的秘宝，秘宝对通关和收集都有着极大的作用。最后就是每章节12个宝藏。每个宝藏都有不同的价值，散落在大地图的各处，需要在一定的时间内将秘宝带回隐秘处才算取得，搬运过程中受到攻击会失败。



狡狐大冒险流程与收集攻略

特别提醒：每到一个新地方，包括所有大地图，内室小地图，BOSS房间地图，每关开始的大本营，一定要按select键来看一下地图，这里涉及到一个奖杯，如果后期补起来会非常麻烦。

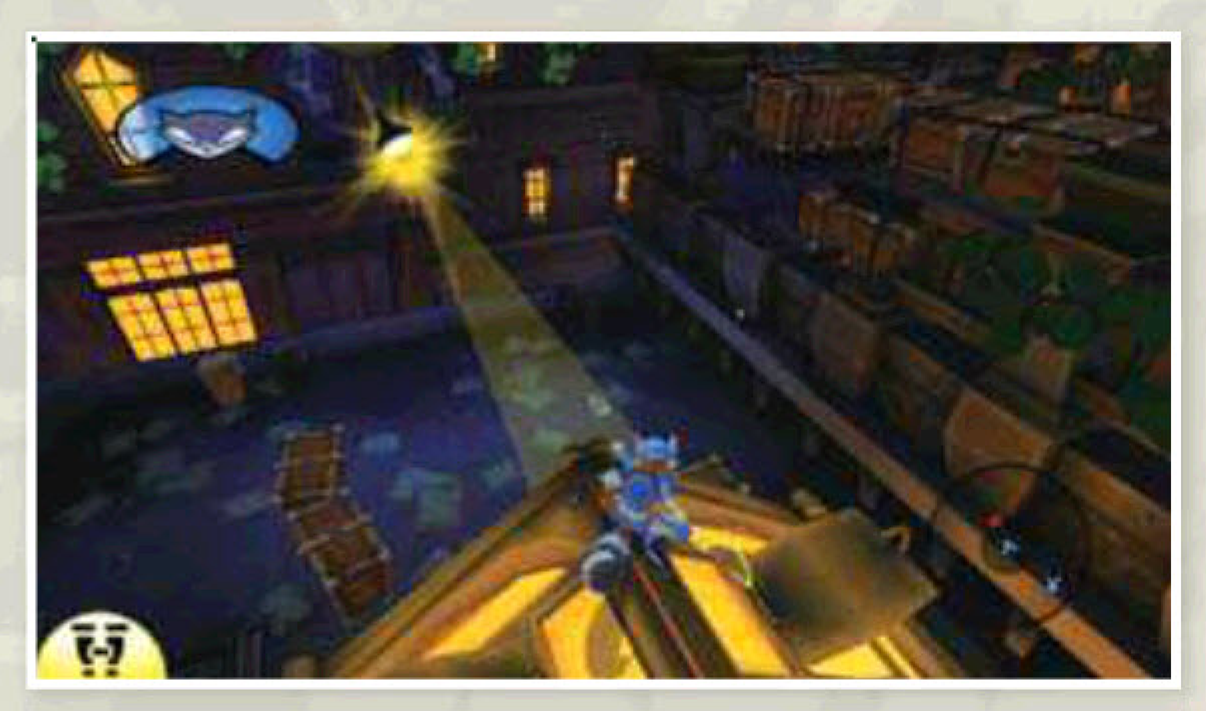
每一章的最后一个面具需要收集齐本章所有宝藏开启后修复大本营的街机才能得到，而宝藏由于初始能力的限制，没有办法一次性集齐，建议通关之后再回来补。



序章 Paris

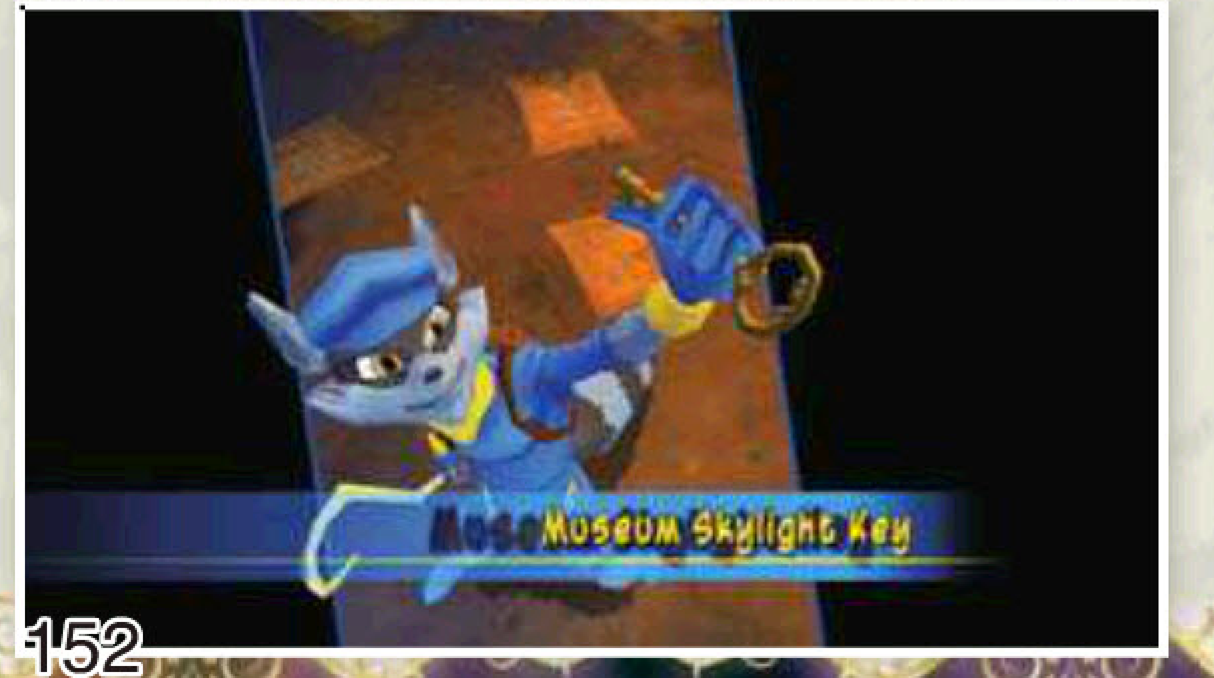
收集：面具X2

一开始熟悉下操作，X跳跃，XX两段跳跃，左摇杆控制方向，右摇杆调整视角，X+O键能准确落在有白色光点的位置，以此来躲避直升机的灯光。潜入开始后，注意地图中的蓝色闪烁位置都是可以攀爬或者以此为落点。沿着床沿爬过之后，再次跳跃几个支点，划过绳索，本来想以此到达博物馆的，不过从中出现了意外，管子从中断裂，不过这对于我们的大英雄来说算不了什么，一个空翻之后安全地落到了地上。此时一个分支你可以跳到房屋顶上，



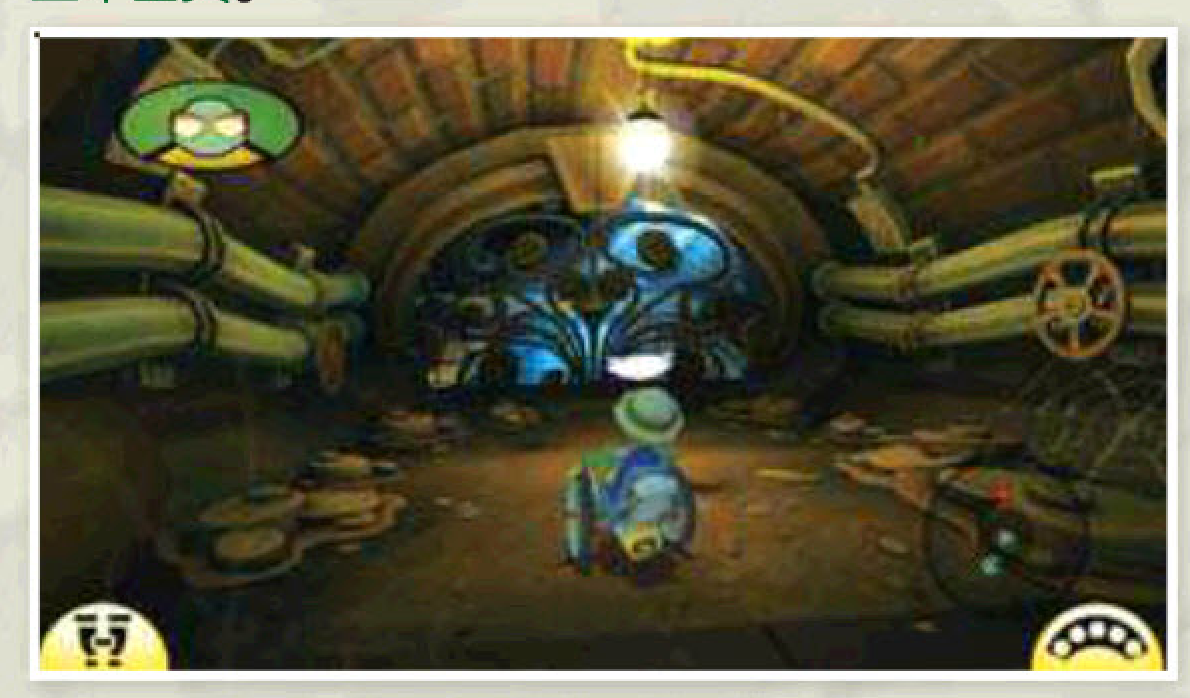


脚下就能看到第一个面具，获得奖杯Cooper Calling Card。达教你从中偷东西的地方，连续偷三次获得博物馆的钥匙。用钥匙打开天窗，原



来要偷的物品是一把剑。

此时切换到乌龟。△是炸弹，X之后长按X可以在空中飘浮。用L键瞄准，炸掉一个大齿轮后，到达对面的平台。来到与其平行的位置向会走会发现第二个面具。



炸掉一个井盖继续前进。此时按下select键能看到地图和本小节的收集要素。打倒两个敌人，到达控制室。此时是你的骇客时间，这边变成了俯视角的射击小游戏。

这次轮到我们的河马了，□攻击，△蓄力攻击，一路打败敌人到达一个房间，然后举起酒桶炸掉2个电闸。这个时候绿色光线消失，sly拿到了宝剑，与此同时我们的警长小姐也来了，真是阴魂不散啊。一段剧情之后，此时回到我们的老家，△键我们可以去网络商店买点招数啥的，同时获得奖杯Online Shopping。我们也可按X键来更换角色来进行游戏。里面还有乒乓球小游戏，相当有趣。（tips：这里每章的时候都接住乌龟打过来的球10次能解锁一个奖杯）

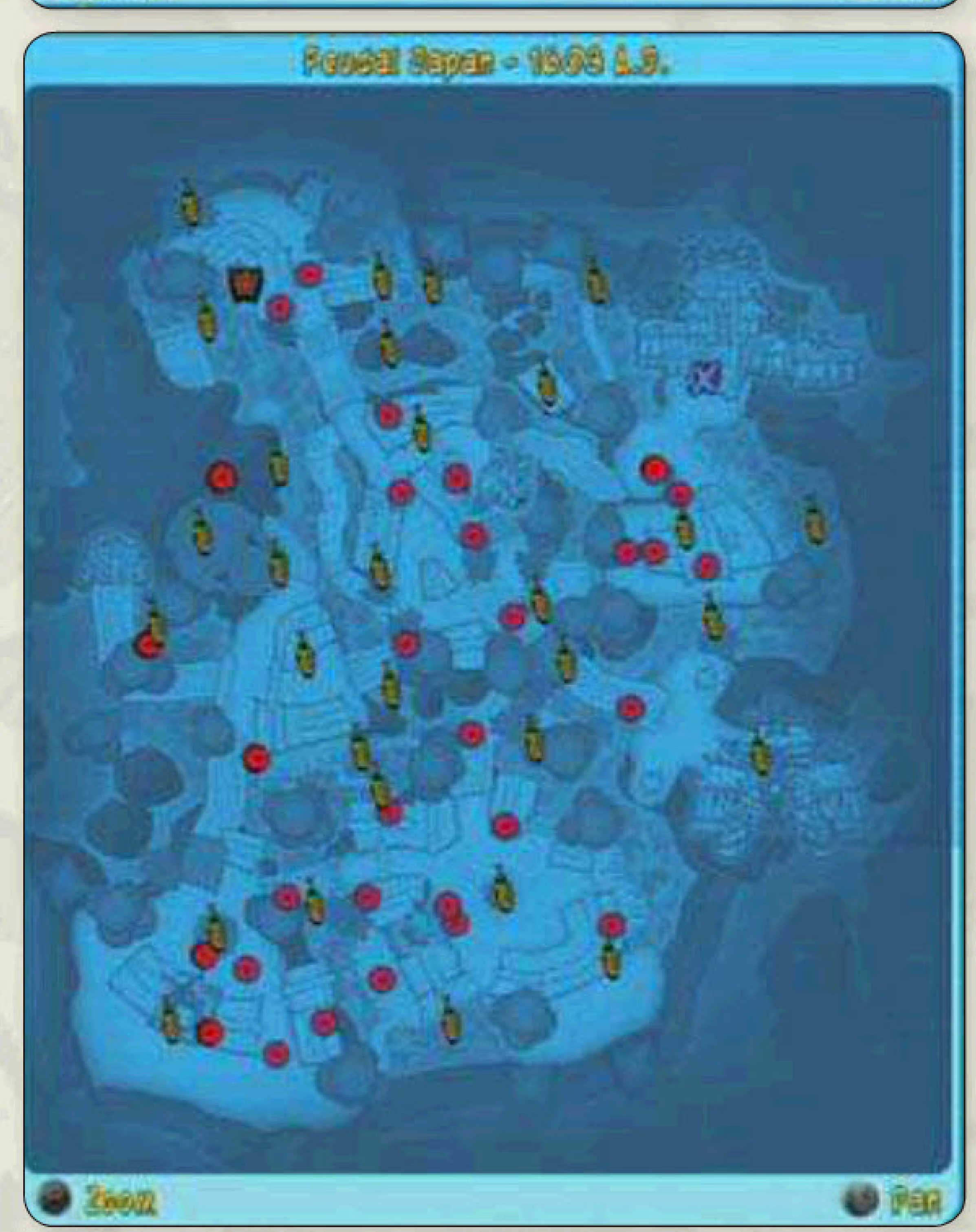


Turning Japanese

收集：瓶子X30，宝藏X12，保险箱X1，面具X11







此时可以收集齐全部30个漂流瓶之后可以打开保险箱，瓶子一般都在显眼处，如果找不到，可以寻找一个制高点来观察，保险箱在地图的左上方。如下图位置



如图，打开保险箱的同时取得奖杯，Play It Safe（宝箱里面是一个能收集身边附近钱币的道具）

任务①-photo op： 照5张地点的图片给Bentley.看小地图，地点都用蓝色X标示，到达地点后触摸左下角照相键即可。此时我们的EI Jefe登场



了，不用说第一章的BOSS非他莫属了，照到他的照片后得知原来不止有sly他们使用了时光机。

任务②-Breakout： 偷取到到三个武士护具，取得奖杯Wardrobe Malfunction，之后就可以伪装长官进入城堡中。遇到大师后，可以

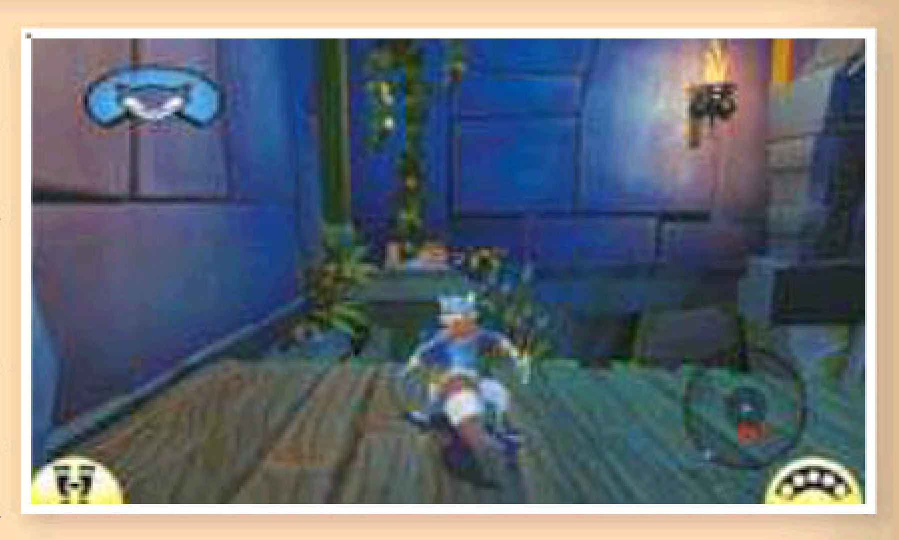


看到两个相互站立的守卫，在其左侧有一个隐藏的入口可以进入，这里会得到一个①隐藏面具。同样这个任务，来到如下位置会看到桥对面有个









隐藏入口，进去后会发现②一个面具。到达要求指定位置偷取钥匙（偷懒睡觉的守卫就是你了）谁知道我们的大英雄一进去后触动了机关，利用装甲反射龙的火焰，以此来开辟道路，遇见大师，获得奖杯Family Matters





任务③–Sushi House Startup：此次我们扮演的是忍者大师，大师最突出的特点就是到达站立点按住L键然后按X键，再通过调方向能使出瞬间移动，平时在陆地上的时候按住R键移动也要比任何角色跑的快。如图爬到顶端，再用大师的瞬间移动能力到达③面具位置。之后跳到与尾部在跳到守卫背后，偷取刀，进入保险库。一共要偷三把刀来分别打开不同的三扇门，注意地上有很多碎片，有守卫的时候不要踩到，没有路的时候要活用瞬间移动的技能。到达最后的位置左侧有个攀爬点，爬到顶端，二段跳会获得④一个面具。

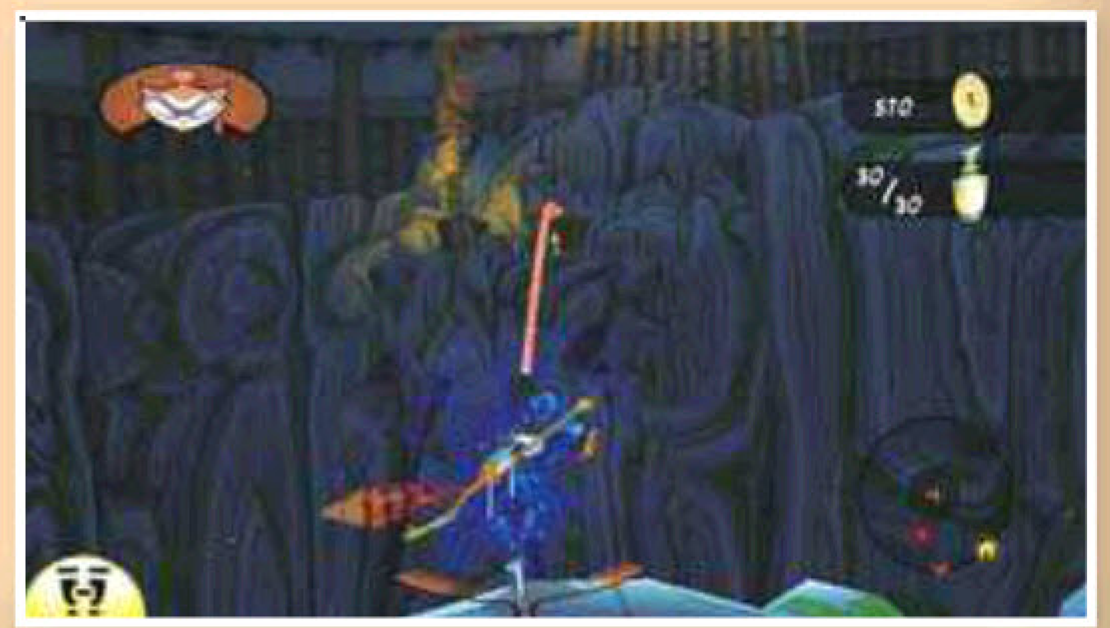




任务④–Something's Fishy：这次我们的河马出场了，有了打手那些欺负sly的守卫成为了渣，tips：尤其是跺脚之后的投掷攻击，对付小一点的敌人简直是秒杀，多多利用此技能，跟以后一个累积的奖杯也有关系，所以要有意识的尽量使用。一路冲到指定位置，开始hack。这里是一个打飞机小游戏，如果吃到5个黄色的豆豆就会升级一次武器，R键可以放炸弹，这里如果我们一次武器都不升级的话将取得一个奖杯，在取得死的豆的时候，主动被攻击，我们之前吃的豆豆就会被清零，取得奖杯：Downgrade.乌龟hack完pc后，河马向反方向看去，⑤会发现一个面具，途中会遇到一种放电的虫子。打旁边的植物会把虫子吸引过去。到达洞穴深处，弄来一车鱼，返回初始位置，途中遇到有电虫无法通过的地方记得先将鱼篮扔至车中。再将虫子吸引走即可通过。

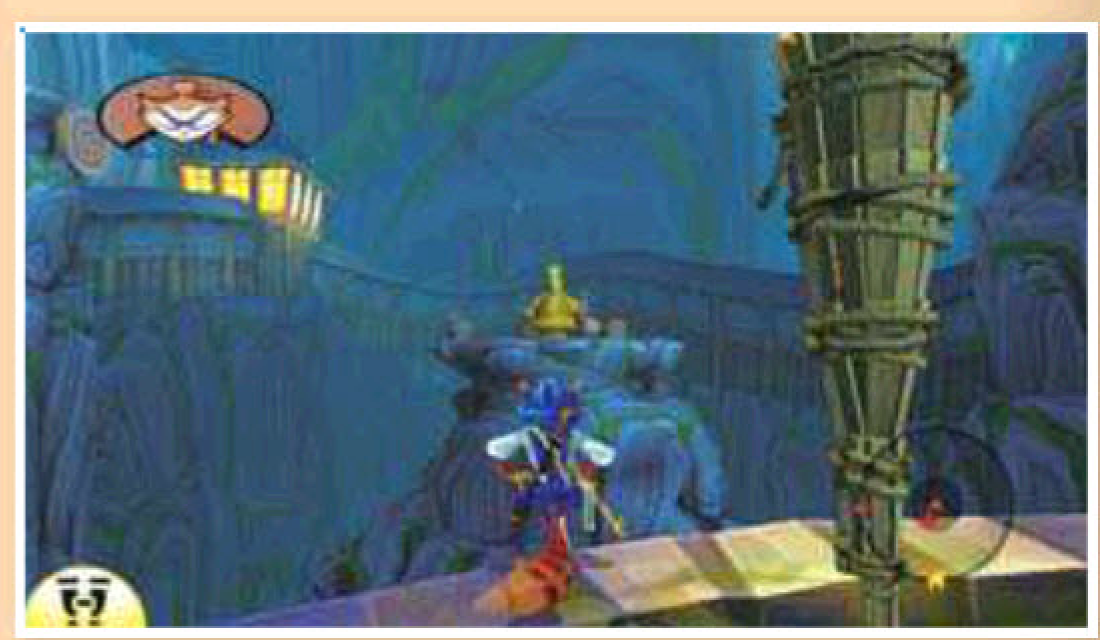


任务⑤–Pretty in Pinker：先在大地图用大师到达如图位置，⑥可获得一个面具。到达如图位





置，对面有只黄金犀牛。到达对面后，⑦面具就在犀牛背后。到达任务地点，进入后，此处跳过







几处电风扇到达对面，打破箱子，⑧会发现第八个面具。来到最后又



来到我们的骇客时间，其实所谓的骇客就是各种小游戏的集合。接下来非常有趣，河马本来想进来支援，谁知道穿上了和服。接下来的是QTE音乐小游戏。如果奖励时间的的键子全部按对之后会得到大量的金钱。



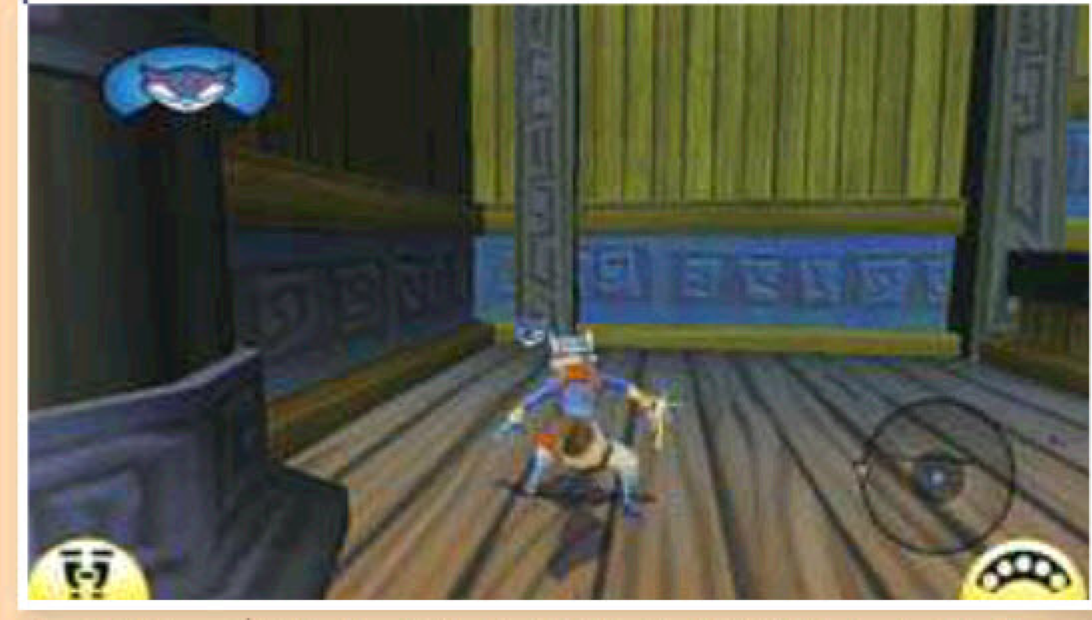
任务⑥–Spiked Sushi：进入后的第一个任务是寻找两个毒种子，第一个从这里爬上，通过几次



跳跃到达位置。第二个先到下面触动机关吸引电虫，然后迅速爬上，跳到毒种子处。

任务⑦–Tiger Tail：乌龟拿出遥控汽车来跟踪EI，中途遇到守卫的照明，可以利用左下角的变身功能通过，由于时间比较紧，所以要在没有守卫灯照的地方变回小汽车迅速通过。

任务⑧–Altitude Sickness：偷得钥匙后，打开两个锁，到机关处原地急速跑，此时龙的嘴会张开，再利用武士服装的反弹功能，方能进入大门。之后兵分两路，大师负责从另一条道路打开门，三兄弟负责清理杂兵。一段流程过后，EI会抢走大师的武器，此时cooper通过桥之后，进入大门左侧。在此处会找到⑨面具。剧情过后，进



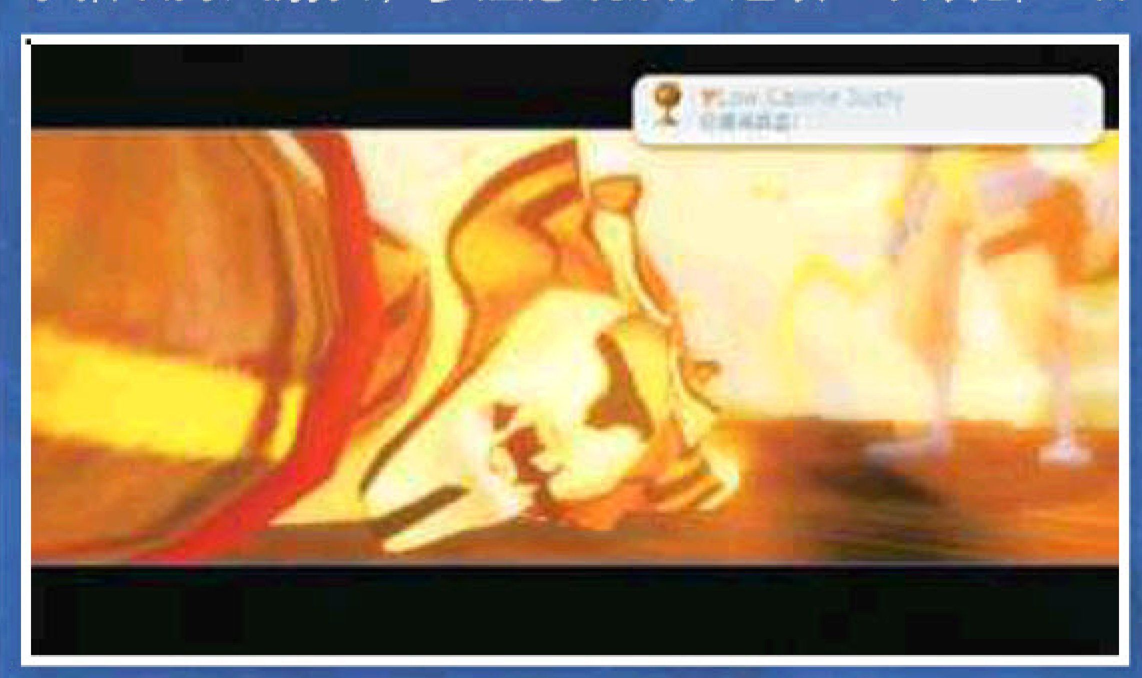
入城堡，在你的右手悬崖边会发现第十个面具。



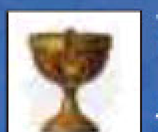


BOSS战打法

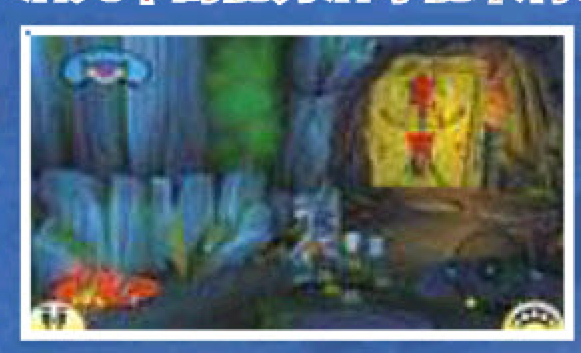
第一阶段：按住R键和JI绕圈，他用火焰的时候记住跳跃，千万不要近身。当其磨刀的时候说明他要用火球攻击，此时用武士变身，反弹即可对他造成硬直，几次方能解决。
第二阶段：第一个大范围全屏攻击可用变身迅速躲过，地上的带电体注意跳跃。其余招数基本和第一阶段没区别。追逐战过后迎来最终战。
第三阶段：最后的挥刀攻击变成了两次，还有多加了招双刀风扇扫，多注意跳跃。连续三次攻击之后

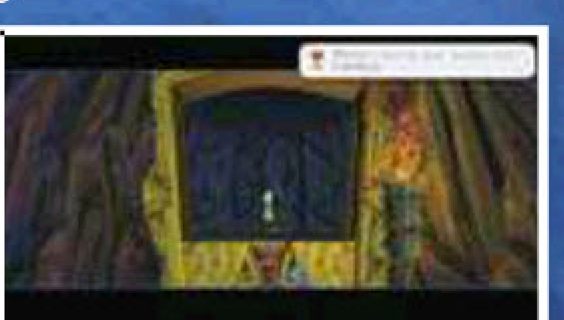


迎来了最终的胜利。获得奖杯：Low Calorie Sushi。艰难取胜后本想拿回大师手杖，可惜被另外一伙敌人夺走了。如果全程无伤打死BOSS的话，能获得一个银杯：Cloud City（这里可以用sl打法，要用两个存档槽，BOSS套路还是比较单一的，所以不难）



之后回到大地图，用大师很方便在大地图中能收集到7个宝藏（这里最后收集也可以），利用sly或者大师R键加速很容易拿到并带回至基地，值得一提的是如下一个宝藏，这个需要sly限定，利用武士的反弹技能打开喷火门，同时解锁奖杯：What's Behind Door Number One?（用特定服装打开一道门）其余宝藏需要获得后几章的能力后才能取得。



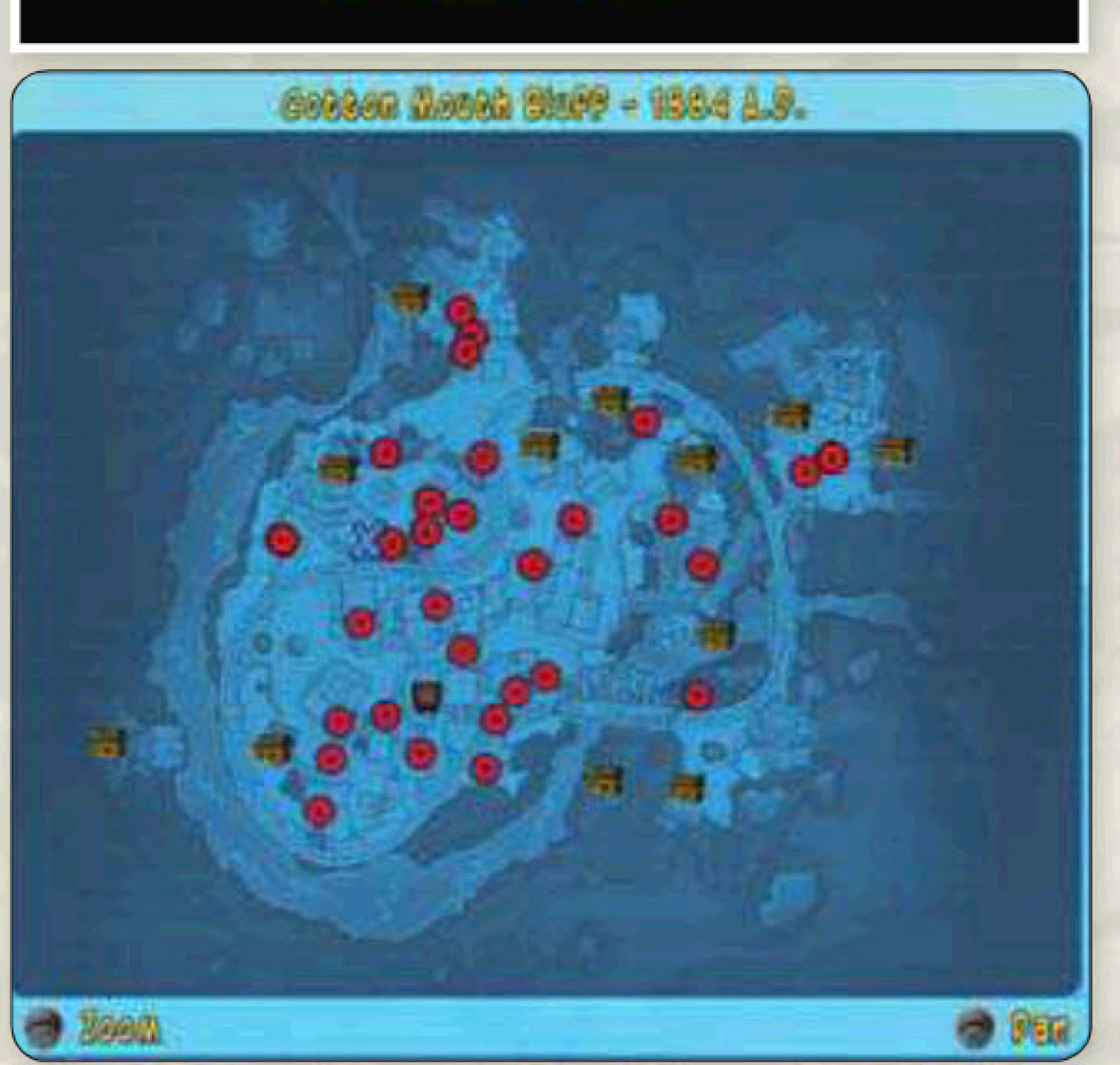


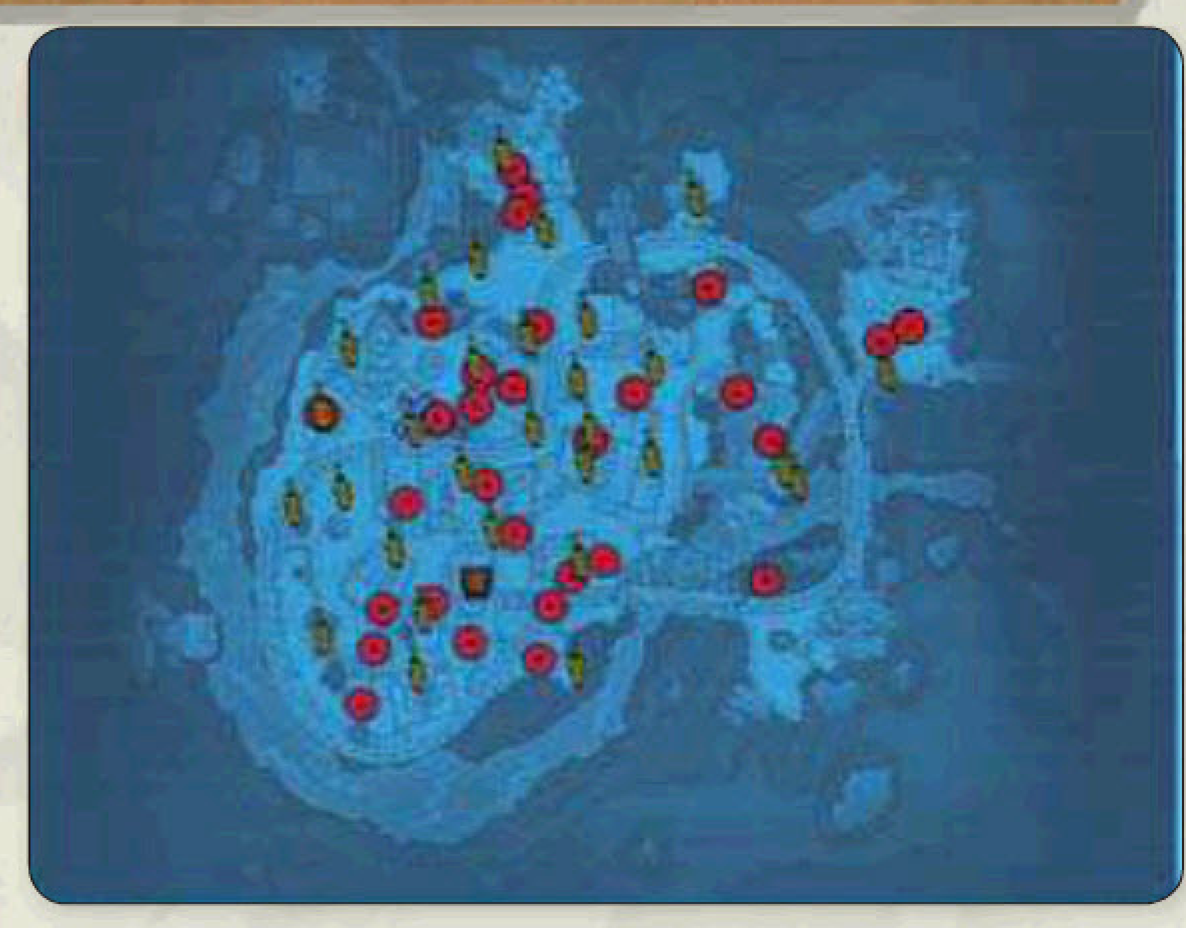


第二章 Go West Young Racoon

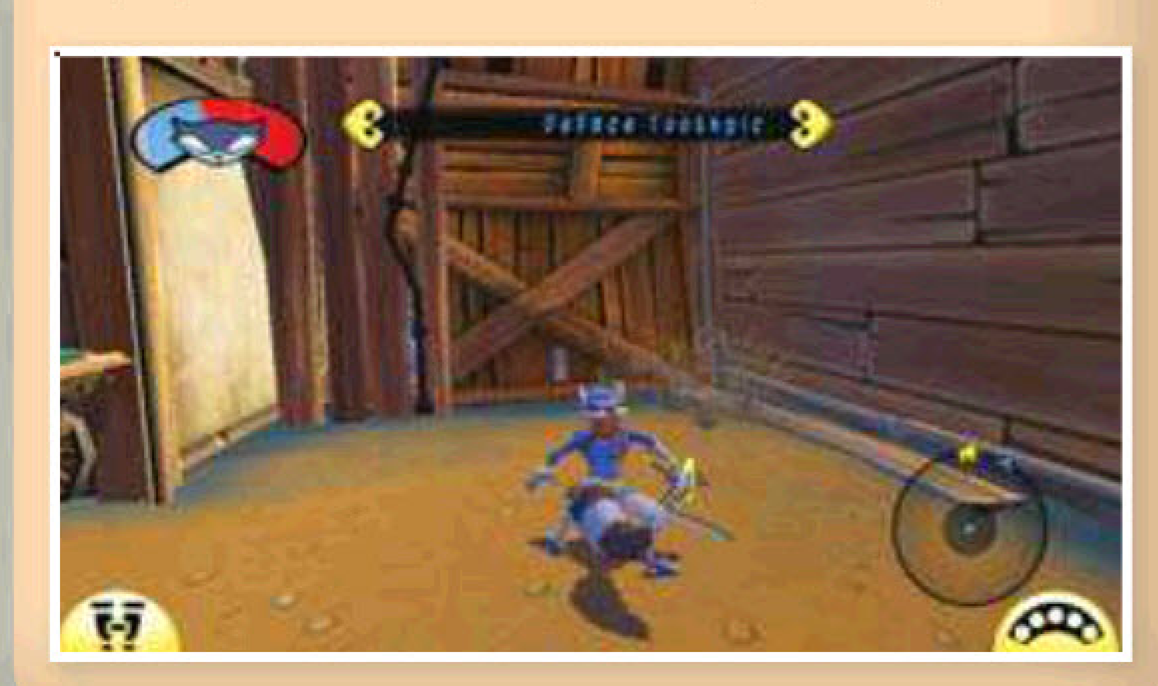
收集：瓶子X30，宝藏X12，保险箱X1，面具X11







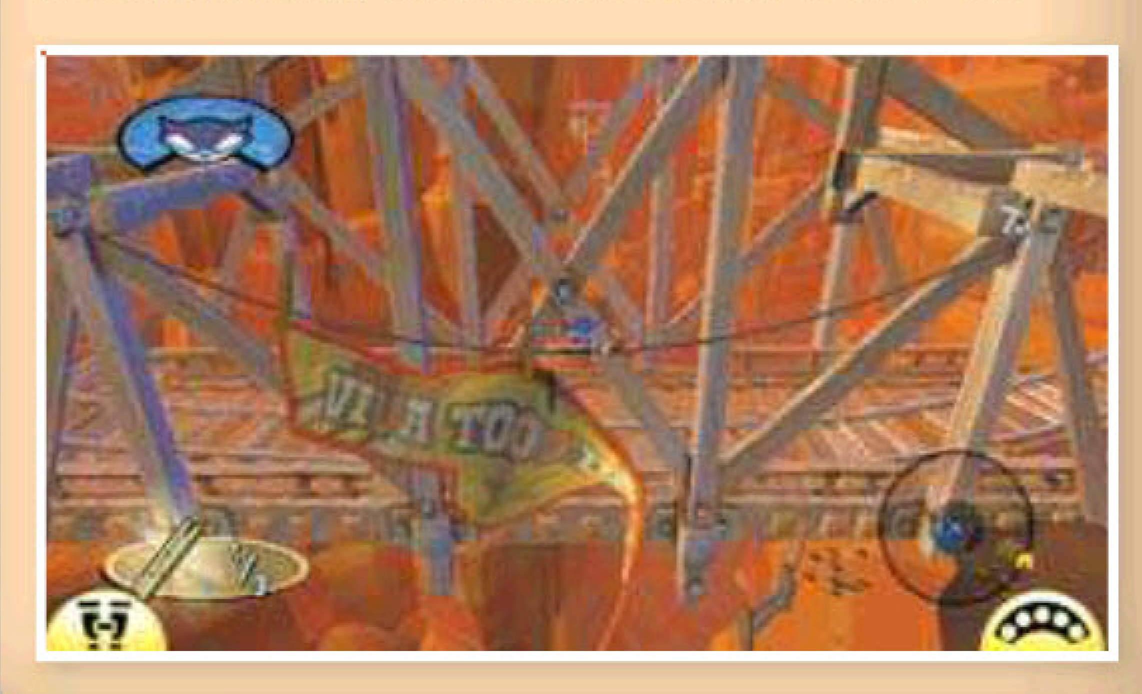
任务①–Under Arrest：给6个海报涂鸦，到指定



位置即可，其实每大关的第一个任务无非就是给我们熟悉地图的，我们可以找找瓶子和并熟悉下宝藏的位置。在大地图如图位置，面具①。之后



到达指定地点，从这里登上并破坏三支卡子。



任务②–Jailhouse Blues到达三个地点，给目标物照相。之后剧情，与kid cooper重聚，取得奖杯：Gunslinger。

sly新服装的特殊能力打开墙壁，此时告诉你用监狱服可以打开这样类似的门（第一章也有这样的门）。用能力一路开辟新道路，来到如图位置，从洞中爬进。从反向用铁笼将守卫击败，出门后kid说要引起一个大爆炸，此时向左转，有个小木屋，用服装能力打破会出现面具②。再用技



能将kid送到对面，来到新地点后，先将用技能将三个车打到尽头，跳到上面，触发开关。进入新场景后仍然是先用技能将Kid送过去，自己在跳跃过去，途中小心火焰。由于亲戚手捧炸弹，所以他也是怕火的。来到绿色激光处，可以用监狱装的能力，踩在链球上通过。来到新场景，向左侧看，打破木桶会发现面具③。里将三个木箱移到相应的位置，首先移动最左侧的木箱，向前推去。再动最右侧的木箱，向前，向左。最后动剩下的一个木箱，向前，向左，再向前。在交替用服装的两种技能，（这技能有些像超级猴子球，只不过是你踩到球上），触动开关后，别忘了回头为我们的kid铺路。用TNT炸开路后，任务达成。



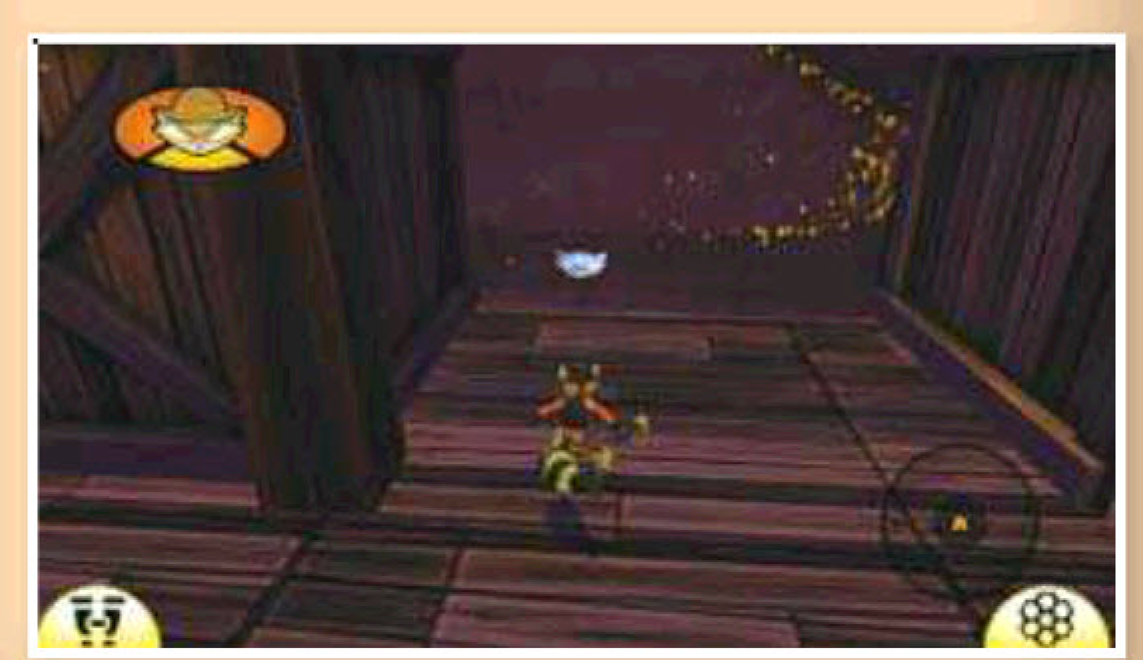
任务③–Cooper for Hire先是跟踪BOSS到指定地点，来到控制台。这里是由河马来打鞋子的一个小游戏，非常容易，目标多集中在中间即可。Hack没有什么难点，中间变身为蓝色的飞机后，按住L，形成一个圈包住电路，就能通过，只有绿色的飞机才能利用黄色的钥匙来开门。Kid进入后拿到自己的专属武器，一把能开枪的手杖，L瞄准，R射击。进入大门。射击绿色的瞄准物从而来关闭绿色的激光，来到第一道大门前，触摸右下角后，右摇杆调节视角，在规定时间内瞄准五个射击点方能进入。一段轨道滑行过后来到新场景，注意打败两个敌人后从这里跳上，会发现面具④。一路打败敌人来到第二道大门，打开







方法和之前一致。来到第三道大门前右侧的射击点打破可以得到面具⑤。之后对我们的射击要求



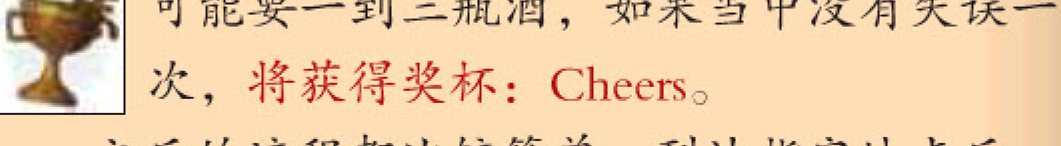
就更高了，射击要在轨道上来完成，通过最后一道门后。任务完成，此时BOSS也发现手杖被偷走了。

任务④–Saloon Bug先打一下分支，初始点下方有个位置可以用监狱装进入，之后发现喷火门，按住右下角键可以实现换装，变成武士装后取得宝藏。还有一个是跳到火车上（找到一个高点，跳跃后再按O才能站到火车上），然后到达最北端的一个平台，用监狱服的特殊能力将笼子推进，之后跳到二楼还能发现⑥一个面具，与此同



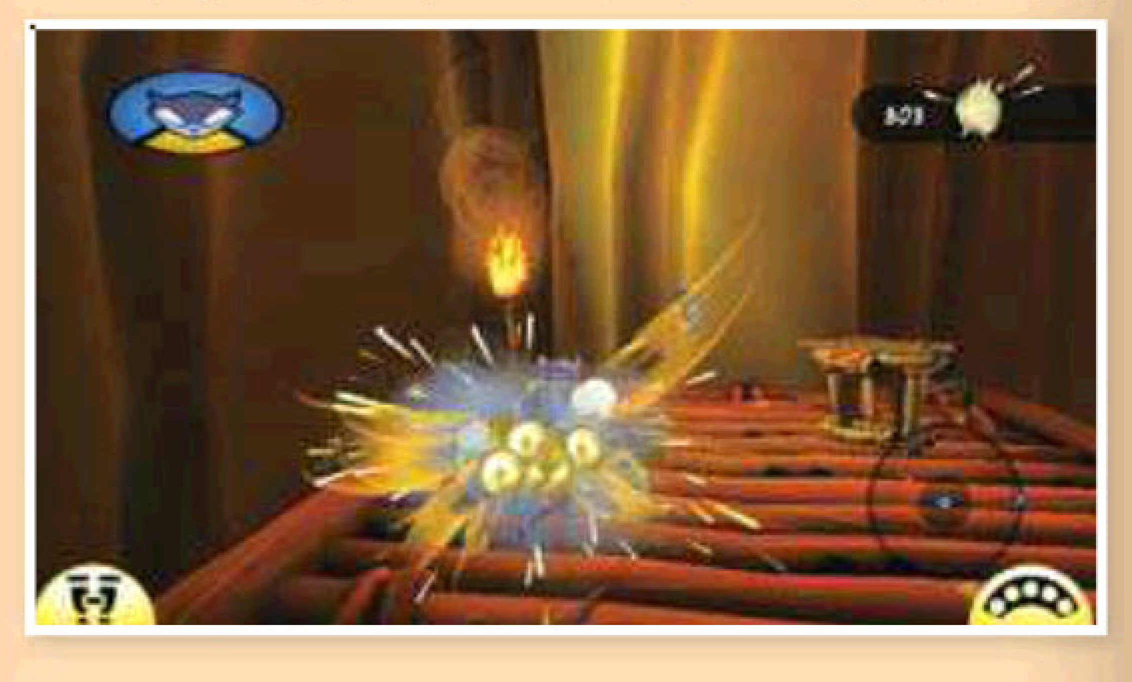


时还能找到一个瓶子，可能是这章最难以发现的一个瓶子了。回到正题，这次的任务是潜入一个酒吧，这里是一个给牛倒酒的小游戏，每只牛有



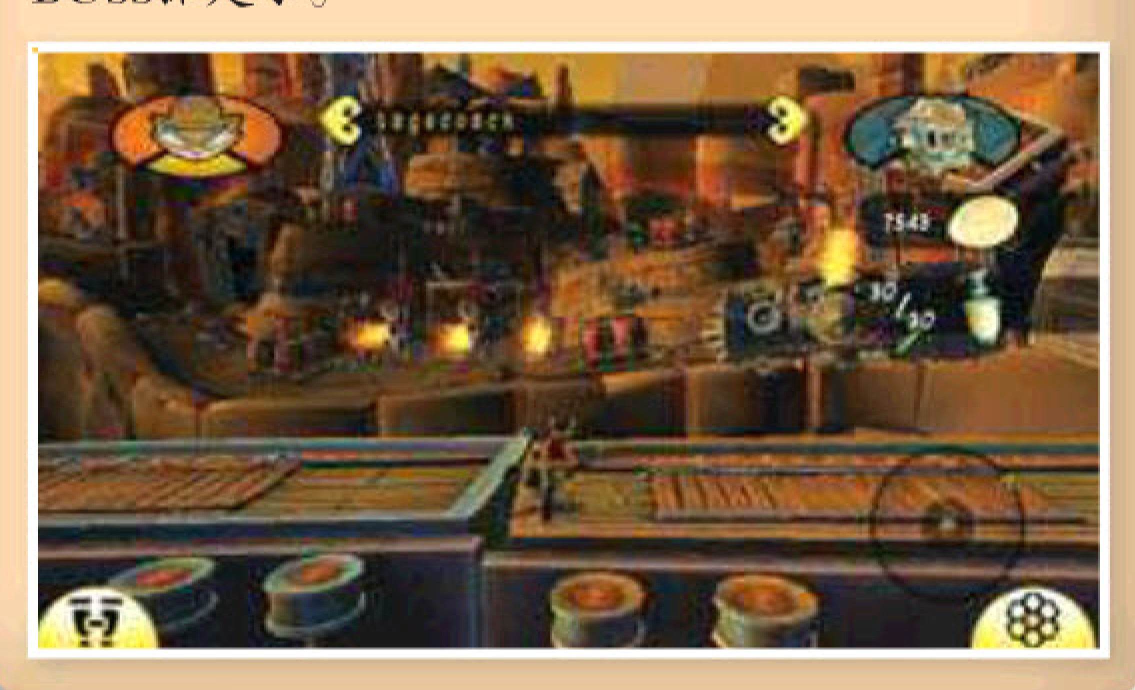
可能要一到三瓶酒，如果当中没有失误一次，将获得奖杯：Cheers。

之后的流程都比较简单，到达指定地点后，换装打破牌子，原来里面是一个赌博场地啊，果然是挂羊头卖狗肉的地方，远远望去中央还会发现一个⑦面具。到达这里换成监狱服，打动酒桶



就能通过了。到达地点后，控制遥控车到尽头听取BOSS谈话，任务结束。这里可以去收集一下30个瓶子，之后打开本关的保险箱，获得奖杯：Put It In Your 401K（里面解锁的道具是一个能增加钱币掉落率的道具）。

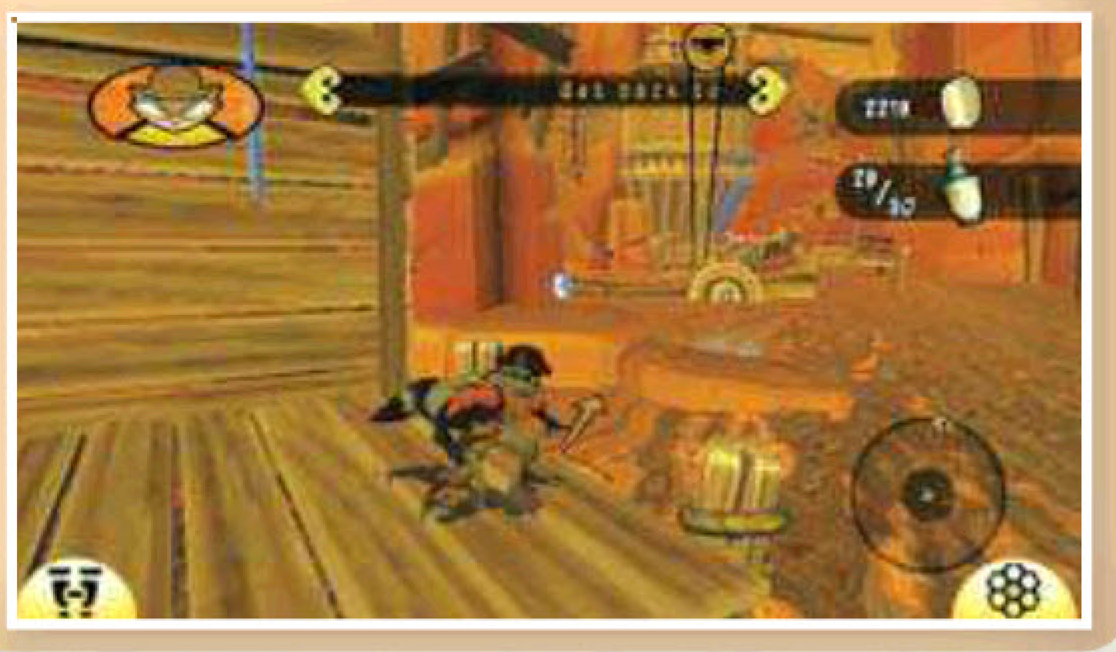
任务⑤–Blind Date：这关我们控制的是Kid，发现sly的女友被抓。决定追上去，一路利用子弹时间来迅速推进，值得一提的是本章的这个位置，65秒击败10个敌人，这里有很多兔子，代它们全部出现后一次击杀五只，再来一轮就能解锁奖杯：Ancient Warfare 3。救得女友，可惜她又傲娇了。与此同时我们的三位主角被BOSS抓走了。



任务⑥–Jail Break：这关依然使用的是Kid，到达地点上船，准备帮助大家越狱。这里注意保护好船，兔子扔下的炸弹威力极大，应该优先解决，这里设计时注意一定要先用L键瞄准射击才行。到达某个地方船无法通过。挂左摇杆下再按跳跃键到上面，打到几头牛后来到拉杆处，拉动后，下面的水闸门打开。继续用女友射击。到达此处，这里将激光开关关闭。拉动开关后到达对面，这里能下去，之后获得⑧一个面具。之后再次回到船上。

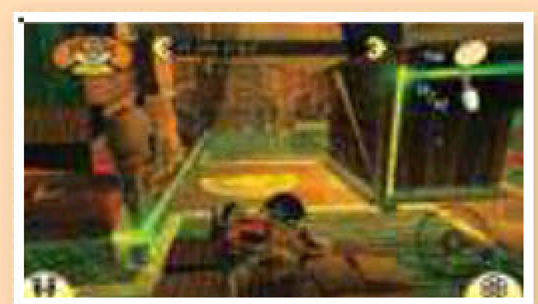
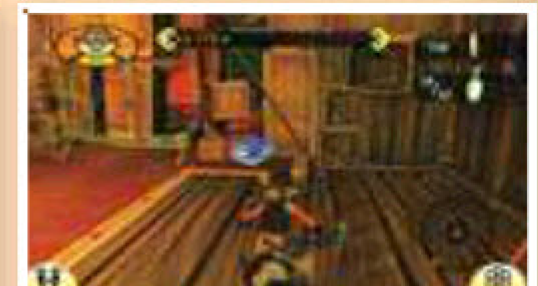
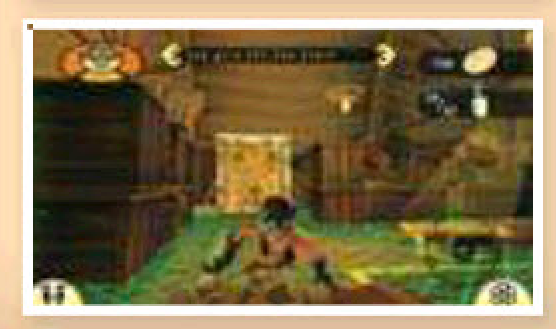


一段交火后来到营救地点，利用子弹时间将伙伴救下。任务达成。



任务圈⑦–Grand Key Larceny：这关强制使用Murray，拳击游戏中，先和20只狼打，再和一头牛打。多利用跳跃后的攻击，非常轻松地取得胜利并获得钥匙。之后是sly的任务，在规定时间内踩着球经过一段危险区域，期间回避炸弹，到达终点后获得钥匙。接下来是女友的小游戏，规定时间内打靶，多尝试后面五分的敌人。取得胜利后获得最后一把钥匙。任务完成。

任务⑧-Operation：Gold Digger：我们的几位主角这次跳到了火车上，每个人都有明确的分工。先是河马利用炸弹将时光车的四个固定点，打爆并开下火车。女友负责清路。kid先打这里的箱子，关闭机关器后回头取得面具⑨。到达下节车厢，关闭机关器后，向回走还能发现本章第十面面具。


BOSS战打法

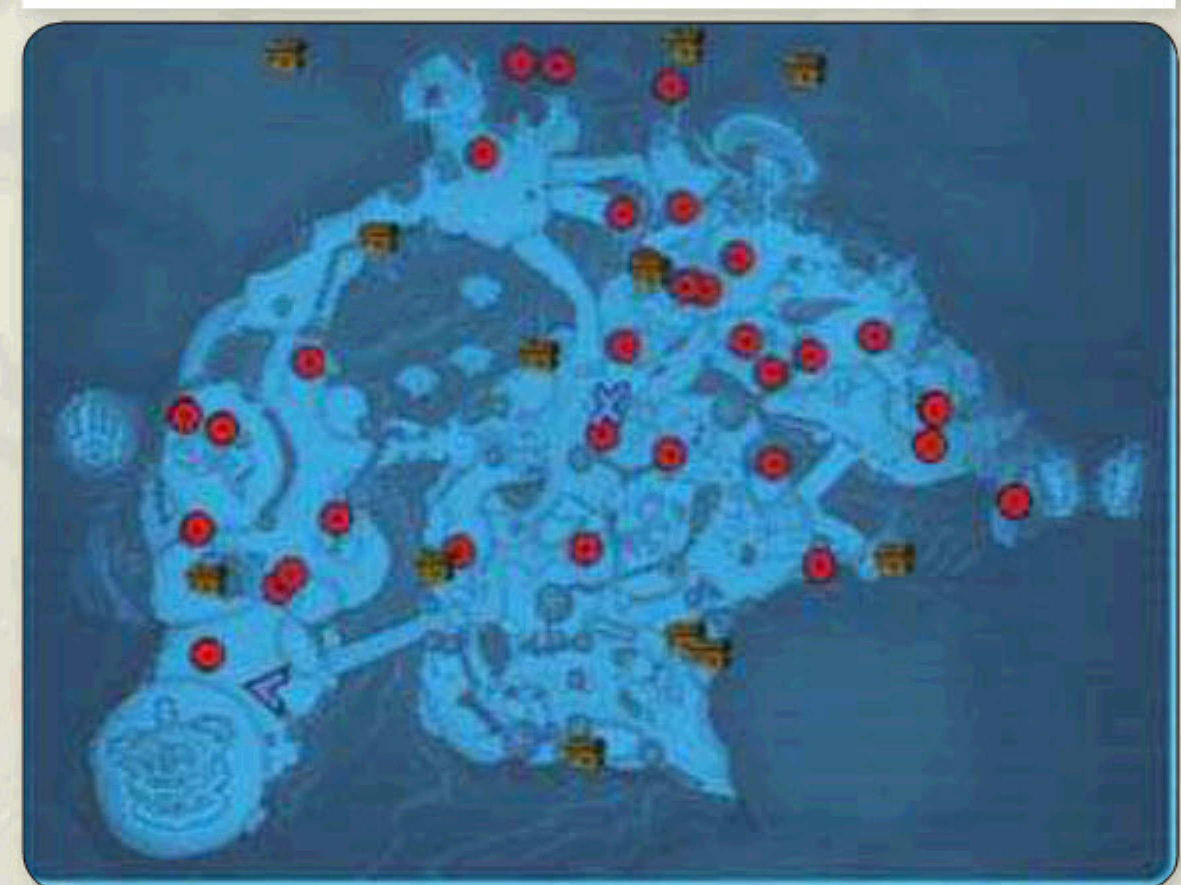
先用监狱服装的能力打击3个点，然后汽笛回响，这样BOSS会到下方，跳跃的攻击可以用L绕圈躲过，草帽的扇风攻击注意跳跃，大型龙卷风仍然是L躲过。之后BOSS会留下硬直，用能力将BOSS打到火里，之后就是我们的输出时间了。前两个阶段基本一致，第三阶段多加了招扔激光球，运用服装的踩在球上的形态将镭射球压碎，之后BOSS的龙卷风可以适当的躲在左右边缘。躲过几波攻击我们将会迎来胜利。解锁奖杯：Dust Bunnies。



第三章 Clan of the Cave Raccoon

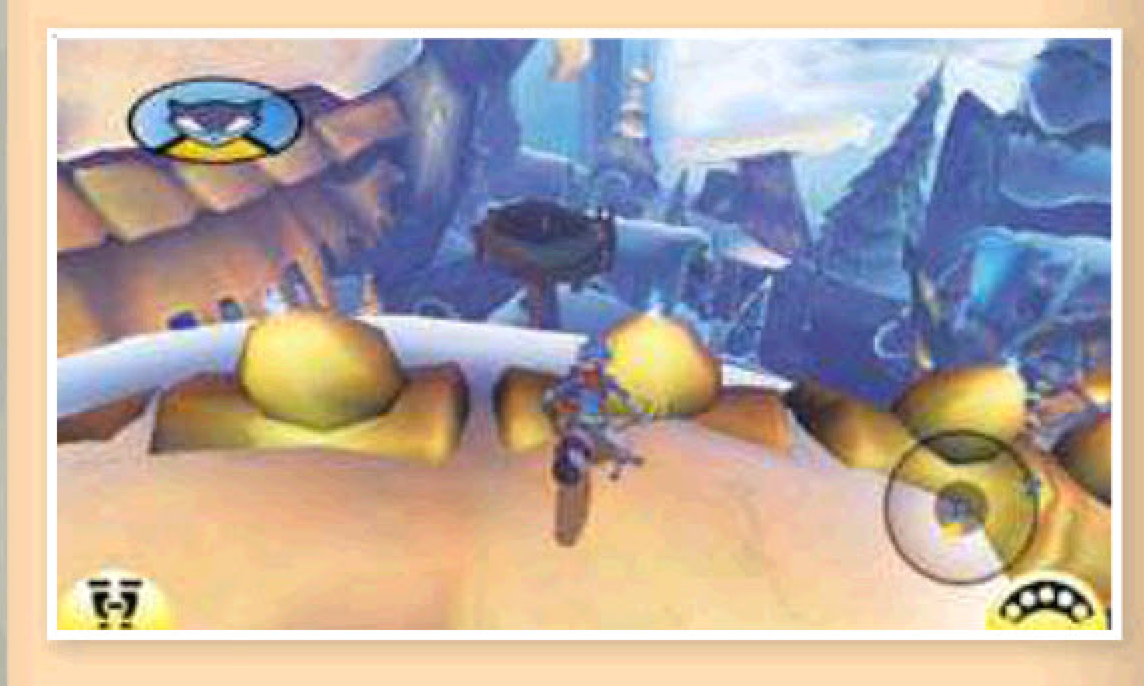
收集：瓶子X30，宝藏X12，保险箱X1，面具X11



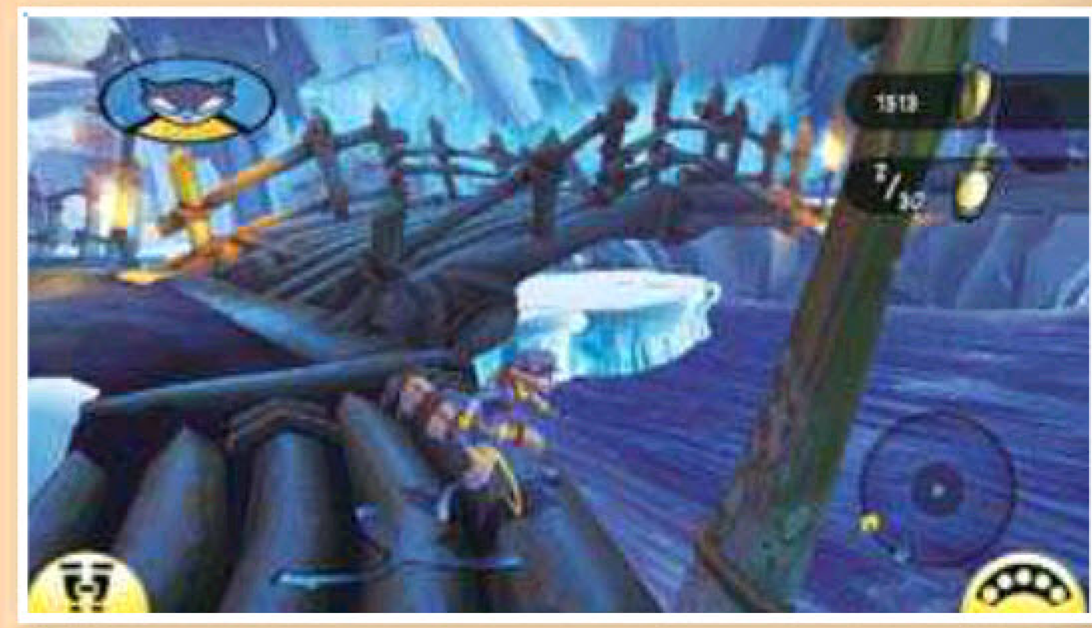


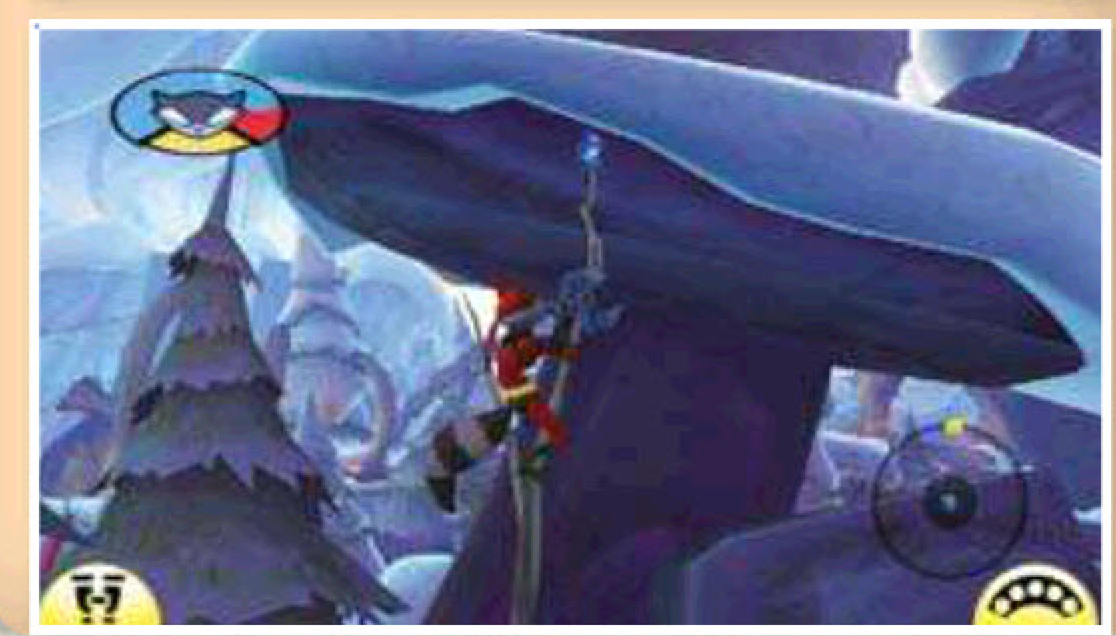


任务①-Stone Age Reconnaissance：初始点左侧有个地方可以爬上，上面是一个大型骨架，此处能收集到一个瓶子，滑行道对面的鸟窝可以获得①一个面具。到这个桥处，②有一个面具



在桥底下，此处跳到冰上就能收集的到。之后

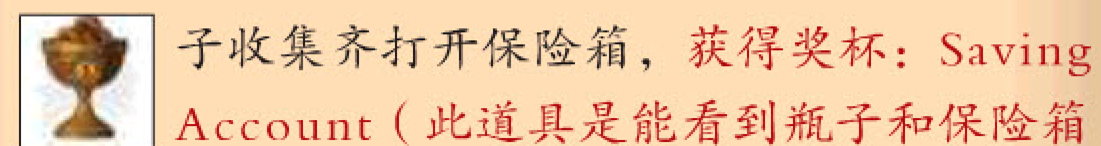




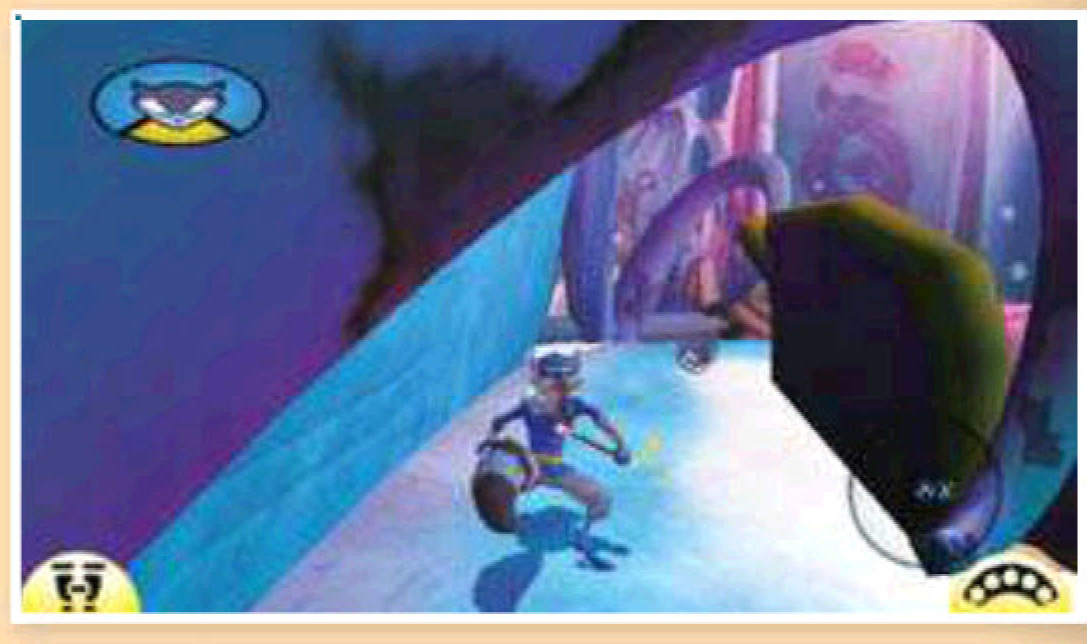




有几处利用sly的滑翔伞可以借助旋风飞到很高的位置以此来获得瓶子。大地图右下角的地方有一颗树，树的后面有个宝藏，这里是一个攀爬点，③爬上滑行到对面后会收集到一个面具。全瓶子收集齐打开保险箱，获得奖杯：Saving Account（此道具是能看到瓶子和保险箱的位置的雷达，如此神器为什么不出现在第一章，这不科学）。照例先照三张照片，然后我们的第三章BOSS，grizz登场。

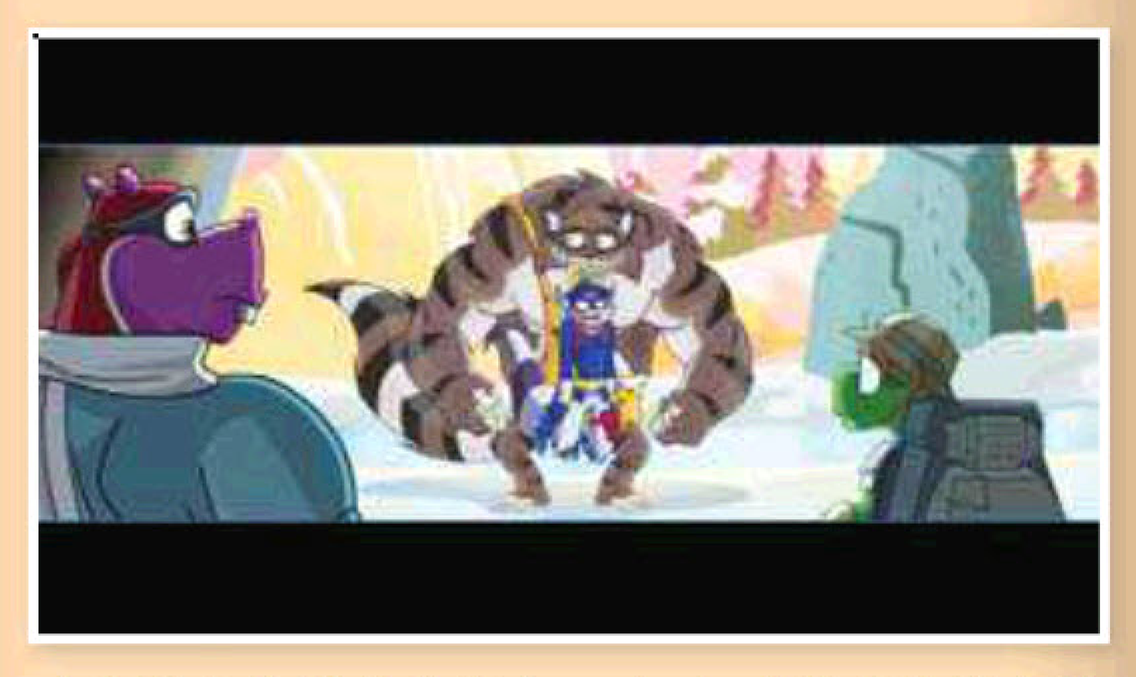


任务②-Unexpected Ties：一段跳跃过后，似乎又是sly的某个祖先被抓了（跟sly的亲戚都很倒霉啊）取得剧情奖杯：Bigfoot For Real。之后喷出的岩浆可以L键飞跃，冰柱要迅速爬上，之后临近grizz，剧情，从他偷取钥匙进入大门。进入后，④床的后面发现面具。然后获得本章



新服装sabertooth，能力是按L键装死。之后学会L键再X键来攻击敌人，效果超群（类似这种橡皮鸟可以迅速到达附近，第二章大地图某些位置看来可以进入了）之后两段跳跳到一个冰柱上，再次跳到有两个敌人相互攻击的笼子顶上，运用新服装技能来到对面。到达这个沼泽地方，运用技能攻击敌人跳到对面。同样用技能攻击5只狮子，救得祖先Bob（其实这个名字是sly瞎起的）。

任务③-Getting Stronger：本关强制使用人猿Bob，由于我们的Bob做事比较冒失，所以这关是murray来指导Bob完成各个方面技巧的训练。（1）掌握时机的小游戏，打企鹅。（2）掌握准

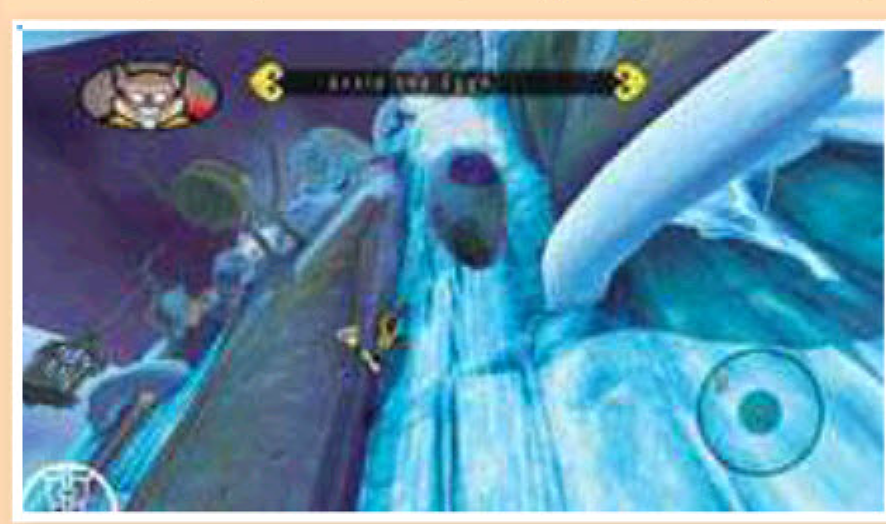


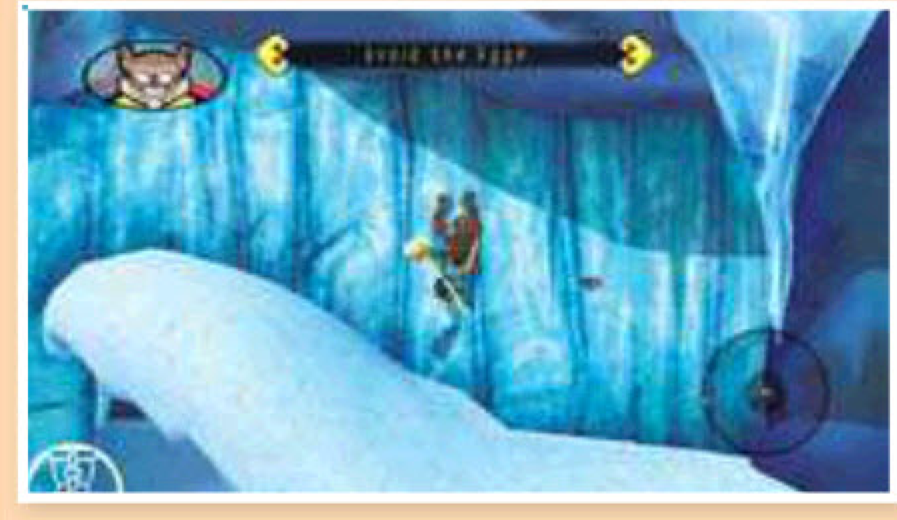
确率的企鹅弹弓小游戏。（3）考验躲避的小游戏，通过摇杆控制前后左右即可。（4）砸地鼠小游戏，对应按键就行，注意看准企鹅再砸。不要砸到了瓶子。（5）平衡小游戏，利用vita的六轴功能左右摆动，不让蛋掉落就算成功。（6）和企鹅玩相扑，先是L和R交替按键，之后不断地点X，将企鹅推出边界就算胜利。之后将这六种技能灵活运用，6种小游戏来回切换，这中间有三条命，任何一关环节不合格就算丢掉一条命。全部完成后，任务达成。这里如果全部完美通过的话，即不能有一次出差错，每一小项也不行。这里如果当中失败了，停止操作不控制，



Game Over后接着来，这样能解锁一个奖杯：Apollo Wins。

任务④-Going up：先是河马登场打败几个敌人后，需要通过一堵冰墙，可惜Murray太沉了，爬不上去。这时轮到Bob登场，爬到墙上，方块键敲打墙面攻击，L可以实现迅速滑下，X可以到边缘跳到对面。到达陆地后，触摸右下角的狮吼功可以对敌人造成短暂硬直。到这个蛋下落的





地方，左右闪躲爬到尽头，⑤向右走会发现一个面具。最后到达尽头取得道具，可惜道具被翼龙拿走。之后就是爬上翼龙的老巢去取回道具。中途不能让小翼龙发觉，只要小翼龙抬头就停止前进。爬到山顶，任务完成。

任务⑤–Starving Starving Hippo强制河马进行任务，这次的任务是回收道具。企鹅临近后按O抓住之后连点X键取得道具，抓住5只后，任务达成。

任务⑥–Ice Ice Bentley本章控制Bentley，进入后有冰的地方可以用炸弹炸开，到达二层后，中央的平台可以用L瞄准后炸掉，打开通路后，跳到对面的洞中。看到BOSS，可是门被锁住，用望远镜功能看BOSS画的画，R键射击以下三个标志物，大门打开。之后来到有恐龙蛋掉落的地



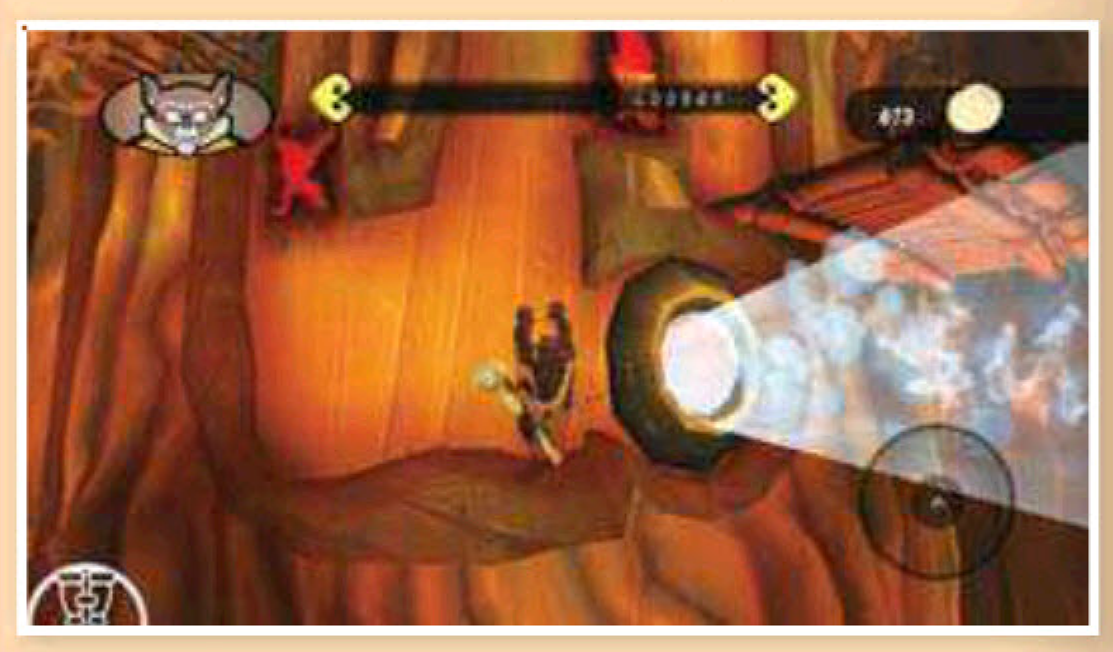
方，躲在左右空隙中求生存以此前进到达尽头。进入下一个场景后，BOSS将开门的三个宝石给了三名不同的守卫，这里通过望远镜的功能能看出谁拿了宝石，取得三个宝石后，打开门继续前进。之后再次来到一个有恐龙蛋的地方，尽头右侧炸开，⑥会发现一个面具。再次遇到BOSS，向BOSS的屁股射三针，最后一针应走位到最右端的平台，方便射击。三针都击中后，任务达成。

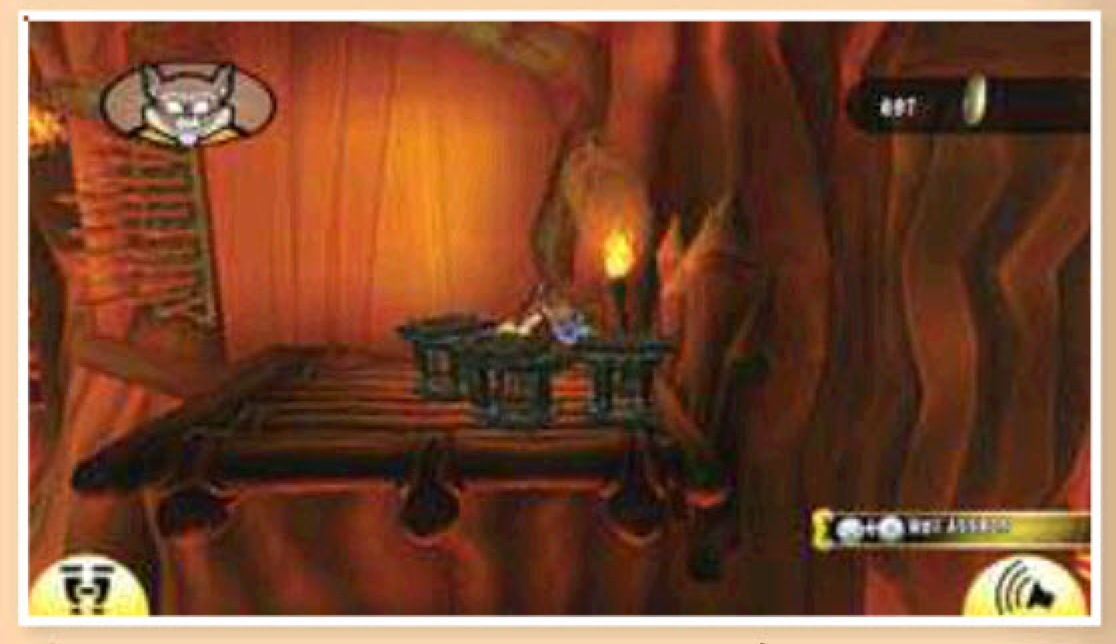




任务⑦–Duty Call：刚开始跟踪BOSS，注意和BOSS保持一定距离，有一个两个守卫的桥，从左边的攀爬点爬上继续跟踪。遇到守卫的地方，尽量到二楼躲避。中间一段BOSS学的聪明，偶尔也会回头看看，顺便放一个气，这只后BOSS会加速向前跑，注意跟上，这之后BOSS就不会回头了。跟踪到尽头，任务达成。

任务⑧–Operation Jurassic Thievery：先用sly来到BOSS大门处，之后控制Blentey一路前进，中间跳跃的地方，上面的物体都能炸掉，来到吊桥位置，触摸左下角，用瞄准功能将全部目标打掉，吊桥修复，到达尽头玩hack小游戏，利用六轴来控制平衡，十分简单。换到Bob，依然是爬墙，中间遇到一个开关，O键之后摇动右摇杆打开开关，来到第二个开关处，向下走有一个岔路，之后⑦会发现面具。控制sly，用剑齿虎的特





殊能力，一路到达开关前。之后在用滑翔翼飞翔的地方，注意左侧有个平台可以抵达，⑧会发现一个面具。滑翔的时候注意用L在加前可以到达右边的平台。打败一个守卫后迎来BOSS战。



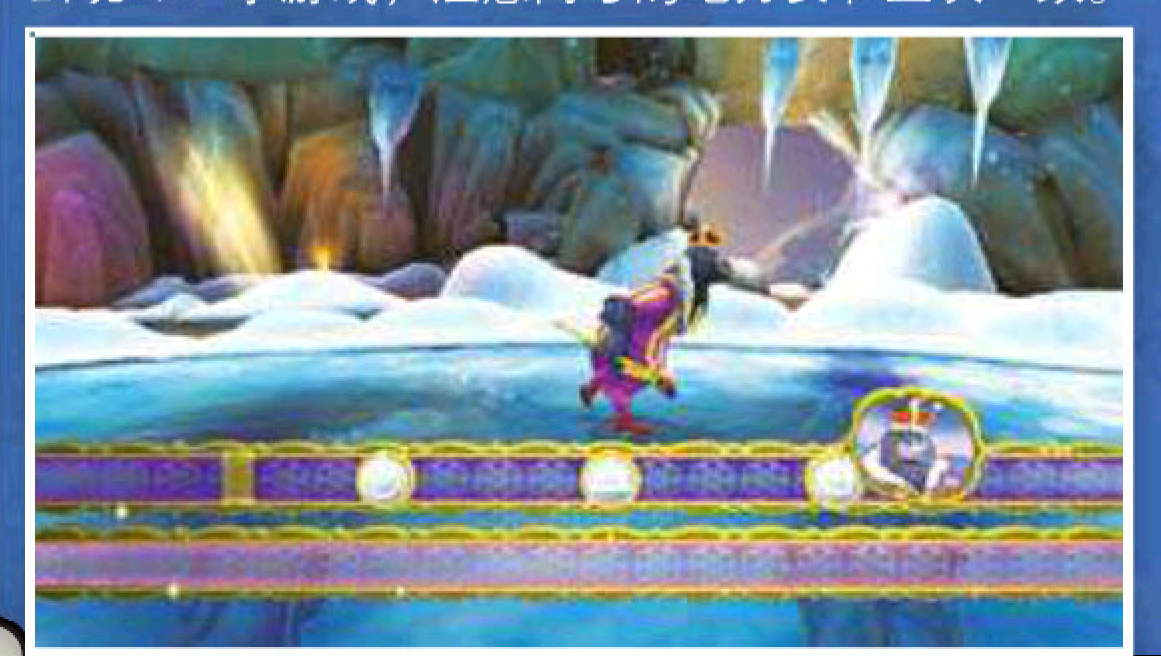


BOSS战打法

这次是murray和BOSS的一对一，BOSS用滑冰会发出冰圈，跳跃即可躲过，三连冰圈可以用二段跳躲过，之后BOSS会用墙将自己围起来，打击突出的地方。BOSS加速突击过来和跺脚掉冰的



技能，用加速方能躲过，快要打击到BOSS时还会出现QTE小游戏，注意问号的地方要和上次一致。



三轮过后取得胜利。获得奖杯：Bearcicle.



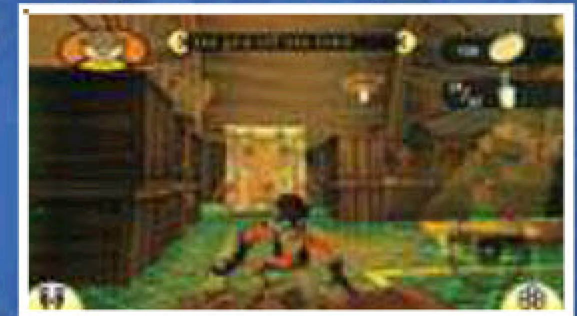
之后别忙着进行下一章，回到本部，使用Carmelita杀40只企鹅能获得一个奖杯：Waddle Waddle.（地图上只会出现近11只企鹅，之后回到隐秘点后，接着出来刷，大概4次即可）。

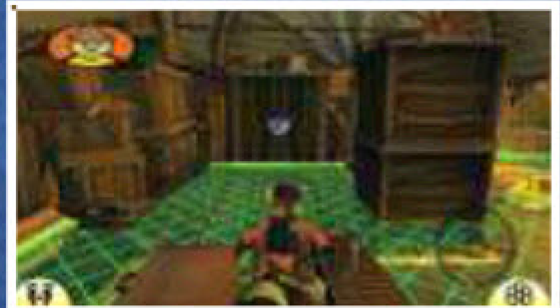


本章的最后两个面具也在大地图上，必须使用Bob限定：大地图左下位置，BOSS宫殿的对面，



会有一个攀爬点，爬到上面有个鸟窝。⑨面具就在旁边。地图左半侧，有一个冰河，先跳到冰上，之后再爬到墙壁上，取得最后一个面具。



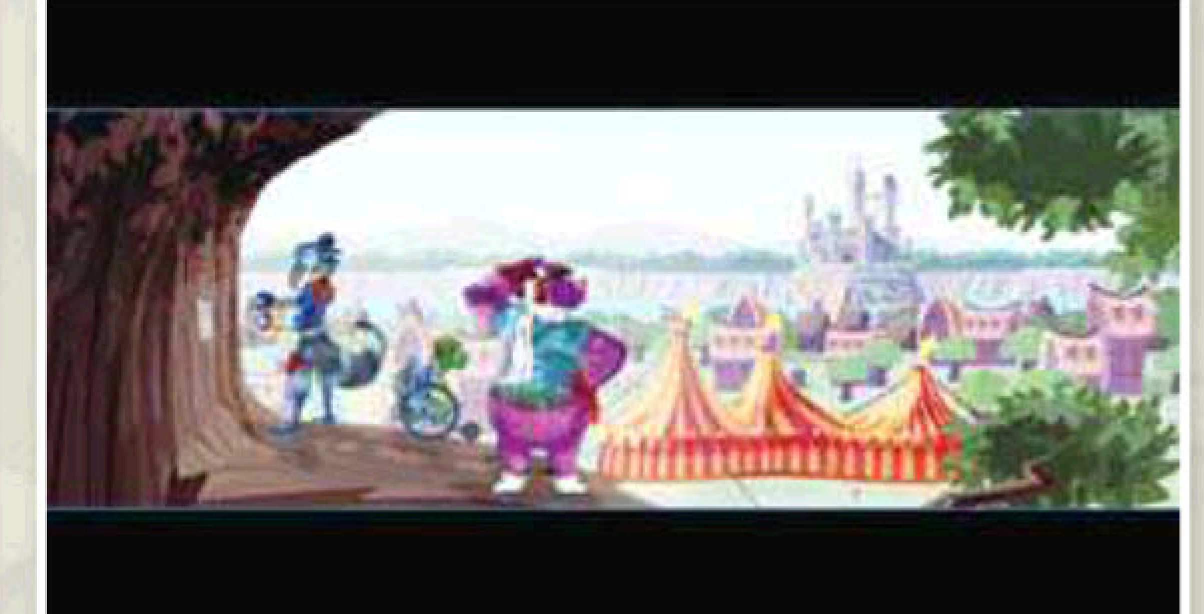




第四章 Of Mice and Mechs

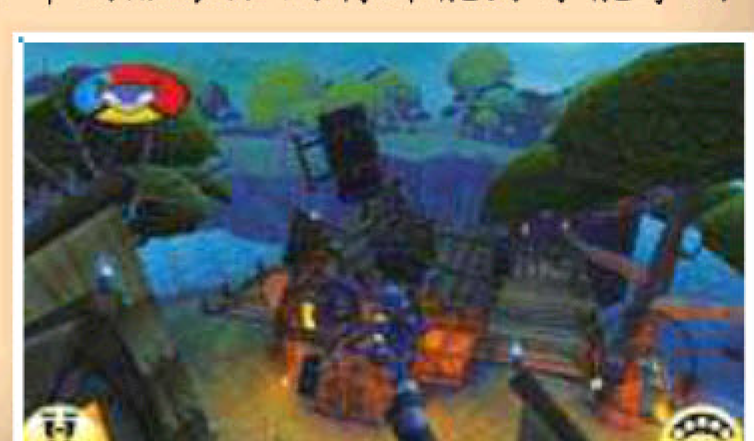
收集：瓶子X30，宝藏X12，保险箱X1，面具X11







任务①–Shopping Spree： 因为有了第三章保险箱中取得的收集瓶子的神器，所以这个时候收集变得异常轻松，身边临近的瓶子也会显示在小地图上，再也不用费力满地图去找了。但此时收集只能收集到29个，还有一个瓶子在地图左下角，需要拿到本章的服装后用特殊能力才能拿的到，所以大家先不要着急。大地图这里发现①面具。②这里发现另个





个面具。如果之前每章都坚持偷取敌人身上的



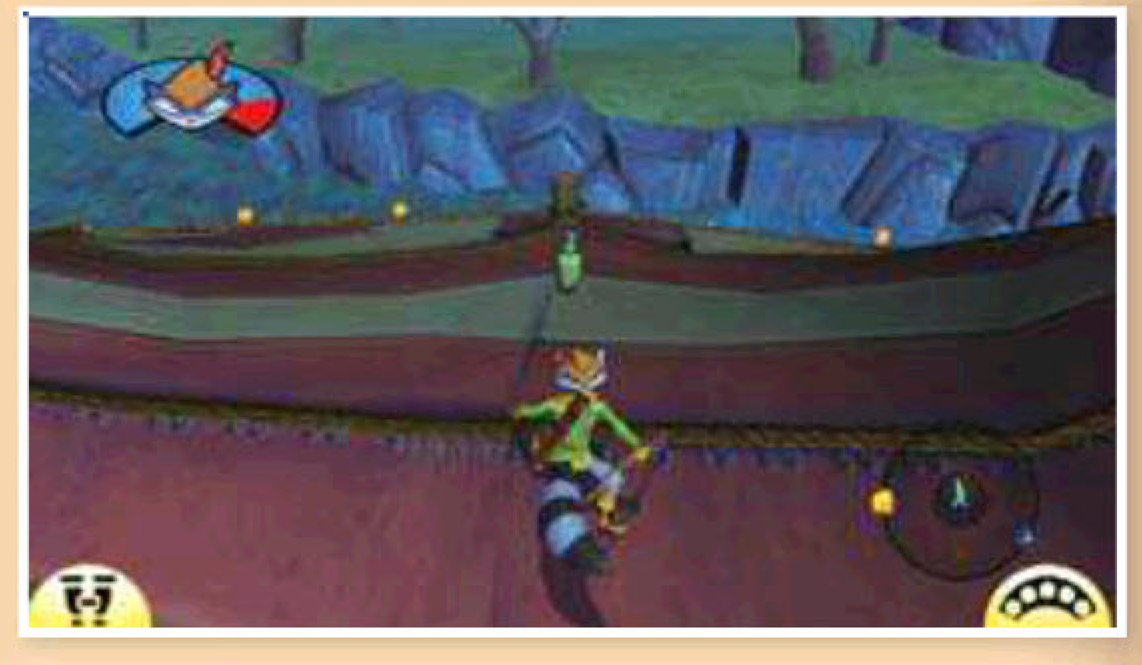


物品（需要10个不同的偷取物，每章应该固定三种），本章应该能解锁奖杯：Oh Look. It's Shiny.这里还可以再尝试解锁一个奖杯，借助sly的滑翔翼，找到一个制高点，中间不碰到任何物品，飞行10秒钟，解锁奖杯：Airborne.

回到本关流程，先到达指定地点，进入后跳到一堆机器狼会餐的地方，从下方潜入，几次跳跃后拿到3个物品之一。之后来到第二个地点，先是hack时间，之后来到一个有火的房间，跳起后攻击就能暂时关闭火然后到背面取得第二个物品。来到第三个地点，之间没有什么难点，这个地方要冲刺二段跳，然后挂在悬挂点后抵达对面的平台，从地下潜入后就能看到第三个道具了。任务完成。

任务②–Juggling Act： 获得本章的特殊服装Archer。按住L射击，右摇杆调整方向，松开L键能将弓箭射出。（这里能收集到之前剩下的最后一





个瓶子）打开保险箱取得奖杯：Zenny, Girl, or Just Loot（是一个掉到水里不费血的道具，貌似没什么价值）。到达地点后，落到马戏帐篷里。落地后先向坐看会看到平台高出会有一个面具。此时还拿不到。运用射箭技能一



路通过。到达如下图平台，先射击面具左边的木桶，木桶打开后是一个靶位，之后再次射击就能通过，③从而得到面具。到达底下发炮的位置，这里的靶位会上下移动，射出箭后注意用六轴调整。有青蛙吹号的跳跃点注意迅速跳跃。后面的射击都是移动的，射不到的话多尝试几次④中途到达第二个绳索攀爬点，爬上后一直爬到顶端，上面







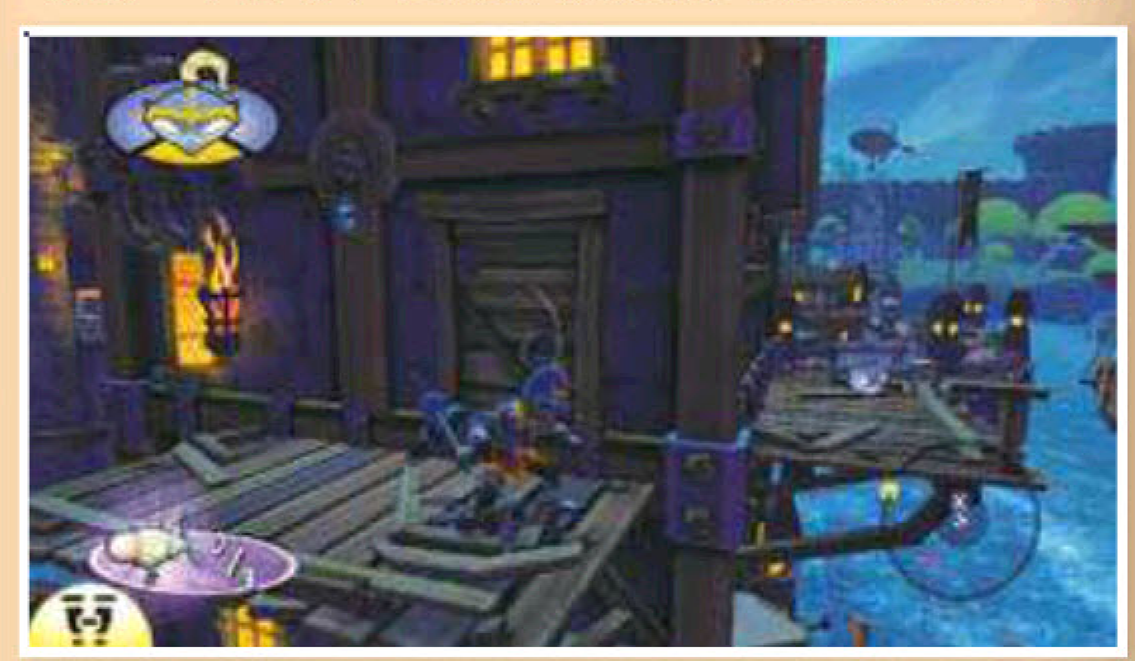
有一个平台会有一个面具。到达最顶端遇到另一位祖先cooper（Sir Galleth），取得奖杯：Boom Stick。

任务③-Cane Swipe： 本章强制使用sly，本章BOSS——the Black Knight登场，给BOSS和BOSS

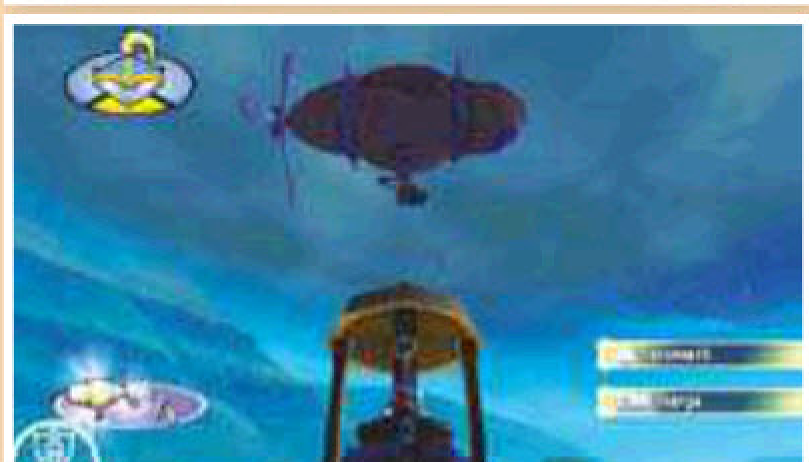


身后的携带物分别照相，后面的两个随从只需完全从后面按住□和△键使用旋风攻击击倒，之后来到BOSS后的cane处，开始hack.，又是小飞机游戏，这里就没什么可说的了。之后拿到了Sir的武器，job达成。

任务④-Eye in the Sky： 到达第一座目标物的塔，Sir的武器相当于sly的强化版，尤其在挂住墙壁之后的跳跃技能，挂住墙壁后按住L键，向下推动左摇杆之后跳跃，不光能向上跳的很高还能击毁上面的障碍物，可谓一举两得，⑤中途还能的到一个面具，比较容易发现，到达顶端打破热



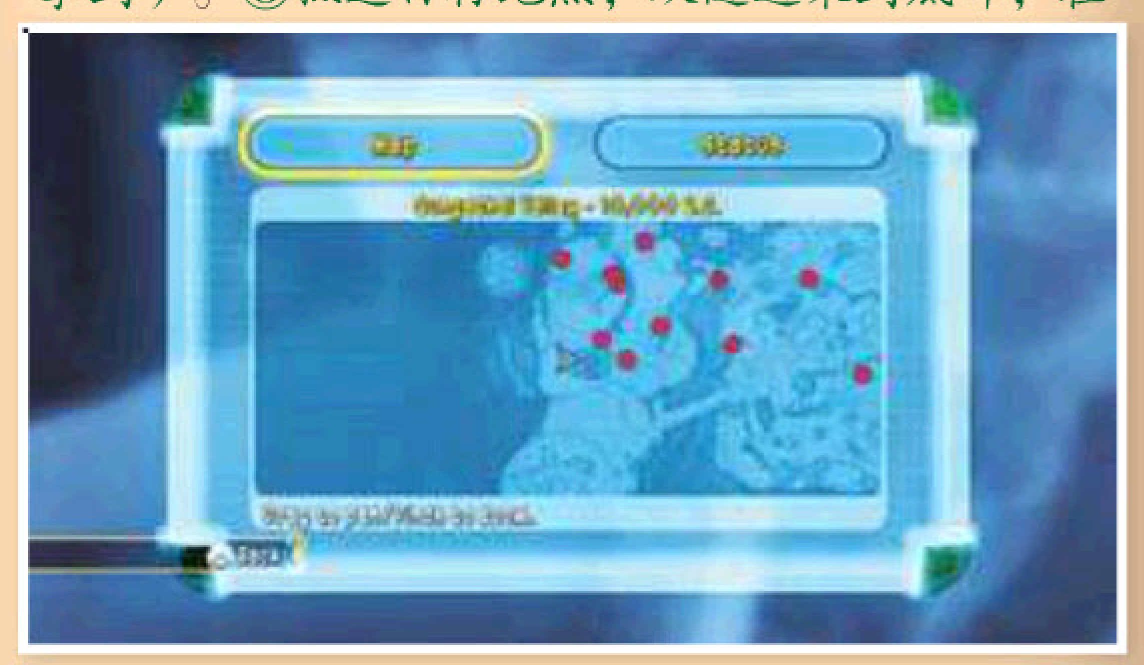




气球。来到第二座塔，用同样的技能，到达顶端，破坏完热气球后，⑥别忘了下层的面具。用相同方法击破第三个热气球。任务达成。

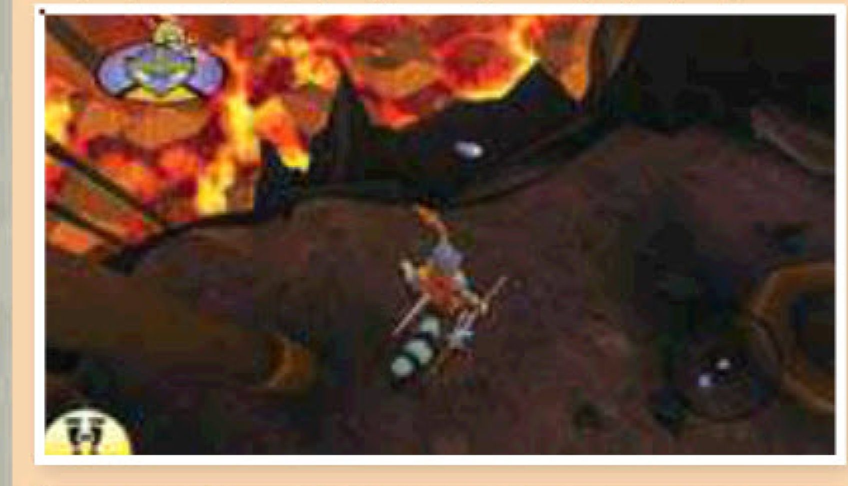


任务⑤-Mechanical Menace： 本章同样使用的是Sir，开始job之前可以先⑦收集一个面具，到达如图位置。用技能跳到顶端即可（只有Sir限定拿到）。⑧抵达目标地点，从隧道来到底部，在





你的右手边，有一个小平台，在这里会看到一个面具。接下来开始爬上高台，来到龙穴处中间需要快速跑步





机将机关送下，之后还是使用跳跃技能能一路前进，如果能在90能爬到顶端将解锁奖杯：Crazed Climber来到三头龙处。从最右端攀爬点前进，第二条龙要张嘴后跳跃。来到尽头让龙复活，可惜Sir被龙一口吃掉了。之后是女优与龙的BOSS战。第一个龙头只会喷火，注意躲避，张嘴时，集中瞄准喷火器，可造成硬直，接近后不断按R键解决。第二个龙头就是在平台上多了点激光，没什么难点。第三个龙头解决后。第二形态，这里的龙就是多了点积极性，同样不是我们女友的对手。击倒后：我们的Sir被排泄出来，任务达成。笔者这里解锁一个奖杯：Sprrow



Approves（多次查看任务目标，没解锁的不要急，通关过后应该也能解锁）。

任务⑥–Short Supply：用河马将敌人举起砸向三个破坏点。其实这里也是河马取得战翻100敌人奖杯最好的一个位置，因为敌人刷新的很快，无限出兵，而且场地较小（按住O后再按三角即可，之后取得奖杯：Lunch Money）。之后sly来到鞋铺，爬上后来到射击点，由于射出去的箭很容易被镭射扫掉，所以这里要在激光扫过一半的时候再射箭，抵达中间平台后射箭到对面，hack小游戏过后关闭激光开关。之后控制Sir来到锅炉房，关掉一个火炉后来到后面，挂在支点上，用跳跃技能来到上面的控制室，关闭三处镭射管道，第一处没什么难点，第二处跳到空档处，有镭射过来再向前跳，第三处回到下面，一定要小心，尽量不要快冲，这里时间足够用，所以尽量谨慎慢行。

任务⑦–Shell Shocked Heart：先是sly跟踪BOSS来到BOSS的隐秘处。换到Blentley，从屋顶天窗进入，这里别忘了到一个新地点一定要看一次地图哦。炸弹炸开通路前进，来到此处，这里也是可以炸开的，⑨里面是个面具。Hack之后，





到达激光处，这里需要开镜射开，之后的射击点需要到最右端射击。开始第二个hack点。左侧两个齿轮能跳跃的平台后面的木箱也是可以炸开





的，里面发现第十个面具。一路连轰带炸来到尽头，开到了Black的庐山真面目，原来是我们的老对手，同样是个机器狂。这里解锁流程奖杯：I Need A Mouse Trap.

任务⑧–Hard Target：控制Sir取得三个果实，第二个果实需要爬到目标位置对面的藤蔓上。

之后是一个射击的迷你游戏，没有射击到任何扣分的地方，能取得一个奖杯：Golden Arrow.

任务⑨–Operation：Mousetrap：先控制河马来到指定地，炸开护城河的桥，之后的剧情猜都猜得到了，手杖又被抢走了。直接开始BOSS战。

BOSS战打法

这次的BOSS比较巨大，不过弱点同样明显。先上到左右两个高台，透过BOSS的红色屏障射击其肩膀，爬到BOSS临近的地方，不断按R，卸掉BOSS两个肩膀，再来到中央的平台。射击中央位置。循环两次拆掉BOSS的两只手



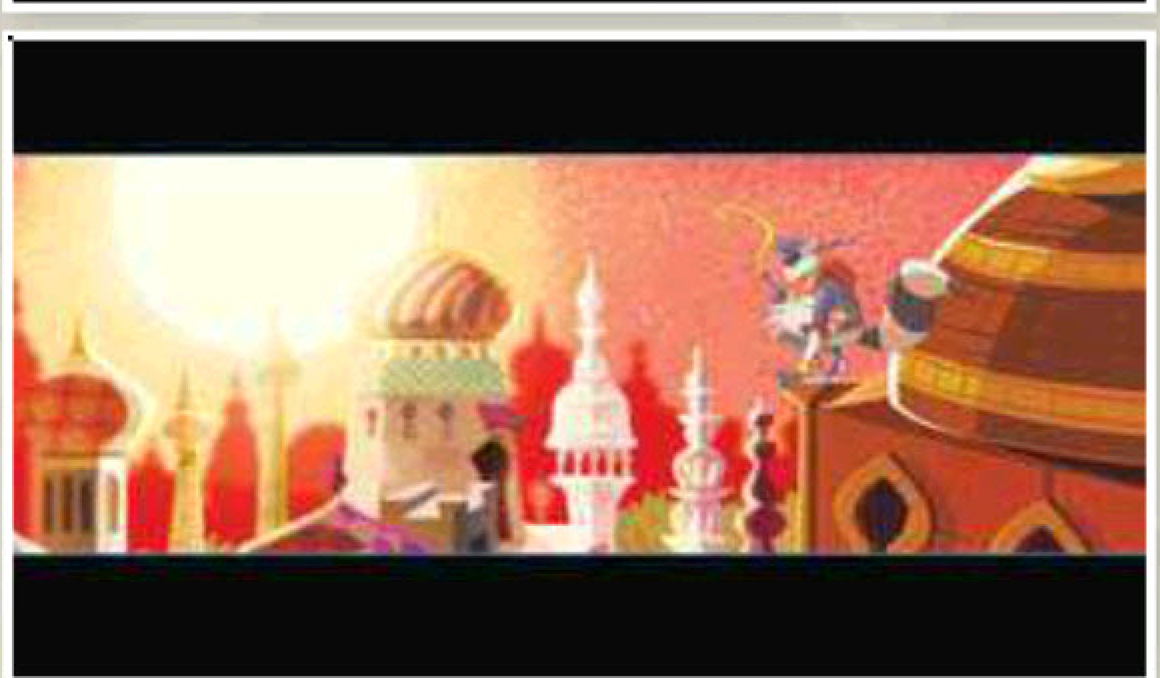
臂。之后sly被捆住，blentley和BOSS谈崩了，开始一对一对决，这里退后先让BOSS攻击，她三连击后会有硬直，迅速向前攻击。打几次后按△键还能使用超级攻击。击退之后取得流程奖杯：I Believe the Time Is Now.

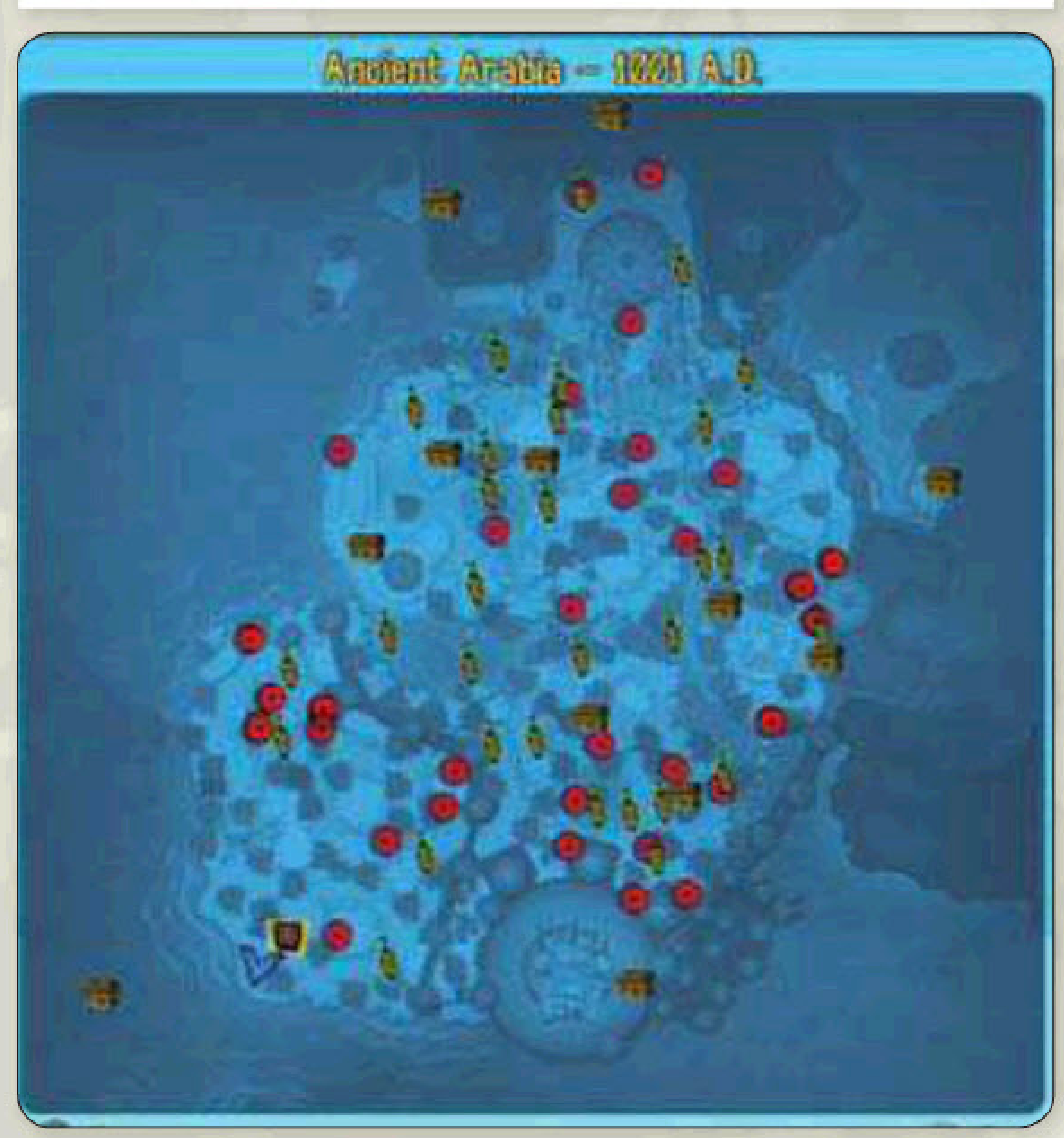


Forty Thieves

收集：瓶子X30，宝箱X12，保险箱X1，面具X11





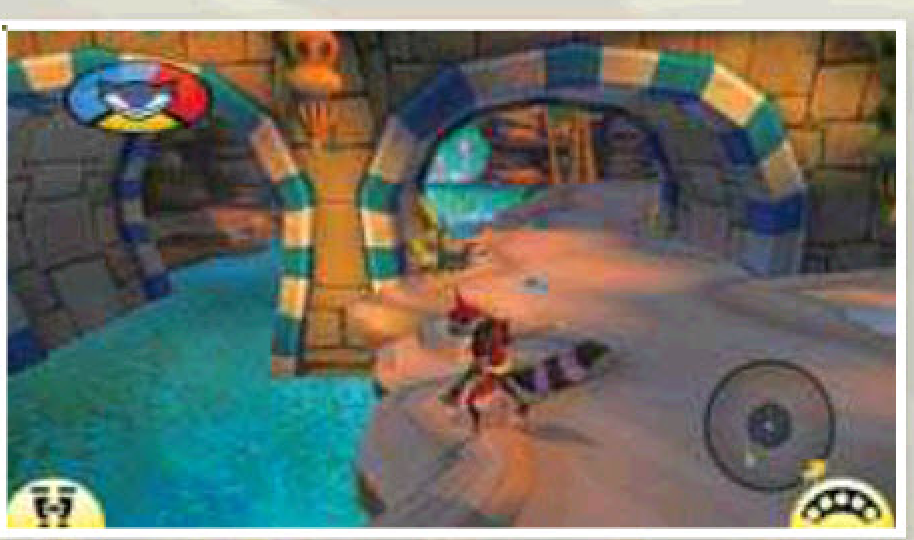


这里如果不着急打流程的话，这时可以优先取得几个奖杯

如果每一章坚持在基地里打乒乓球，到本章时能解锁奖杯：The Cooper Open.

本章可以尝试连续暗杀15人的奖杯，中途死了也不要紧。跟踪敌人之后，三角和方块一起按即可，取得奖杯：Radical Ninja.





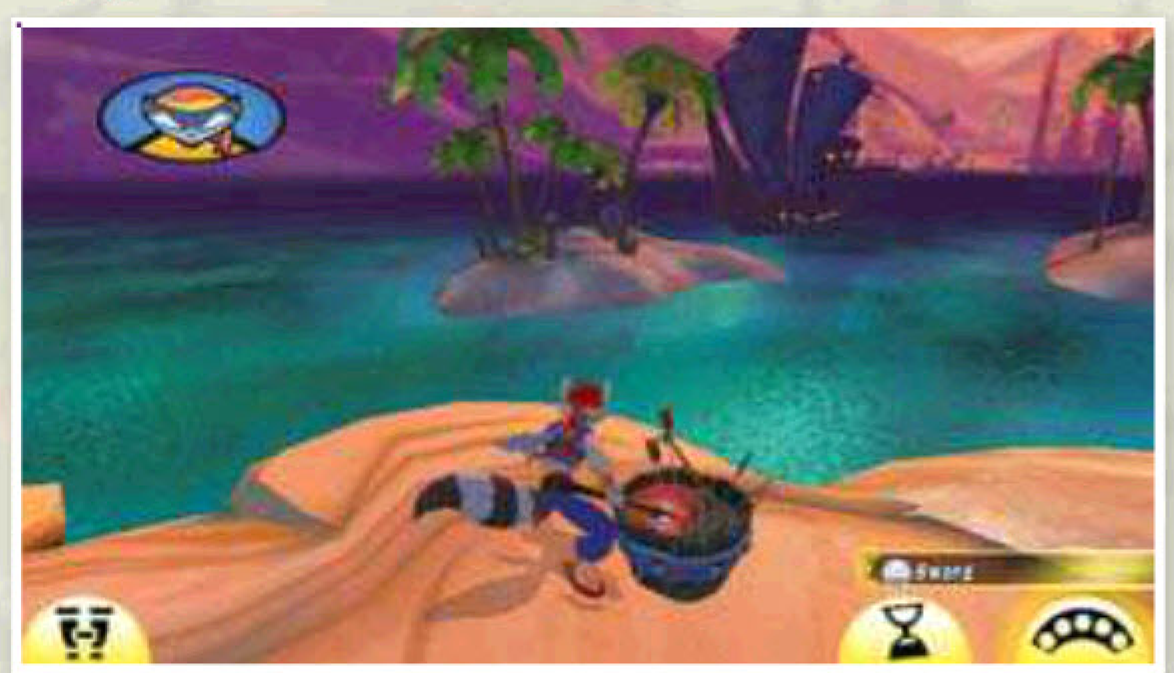
①大地图桥底下有一个面具，用滑翔取得。②长的像猩猩一样建筑物的制高点也有个面具，

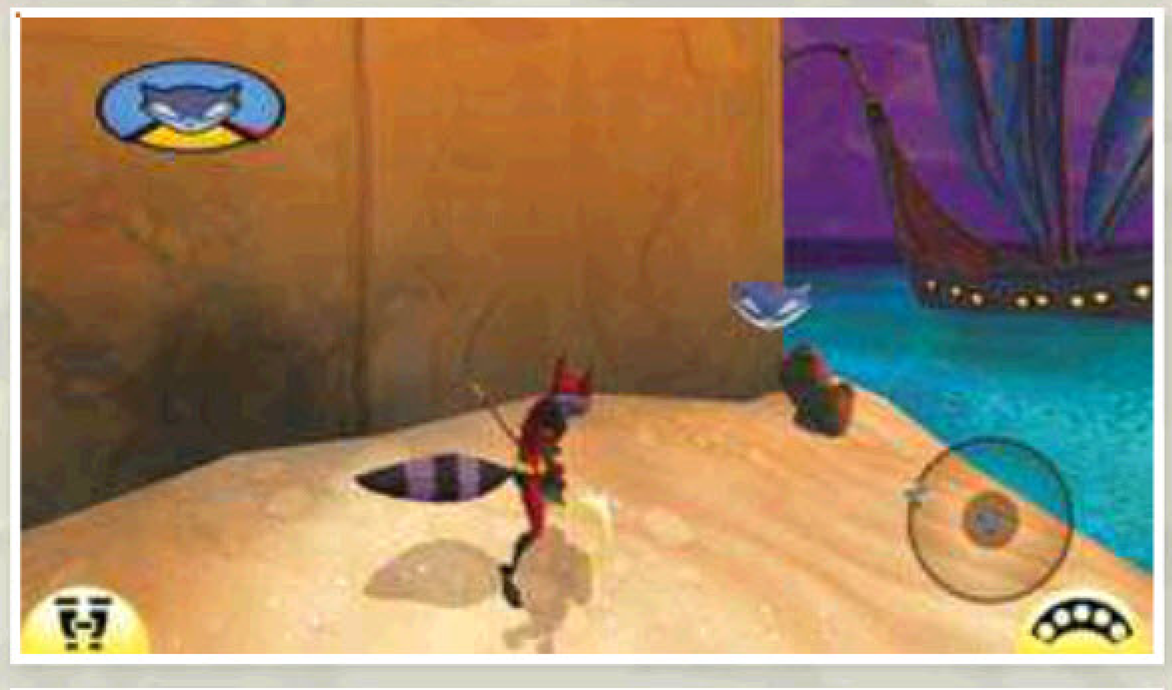


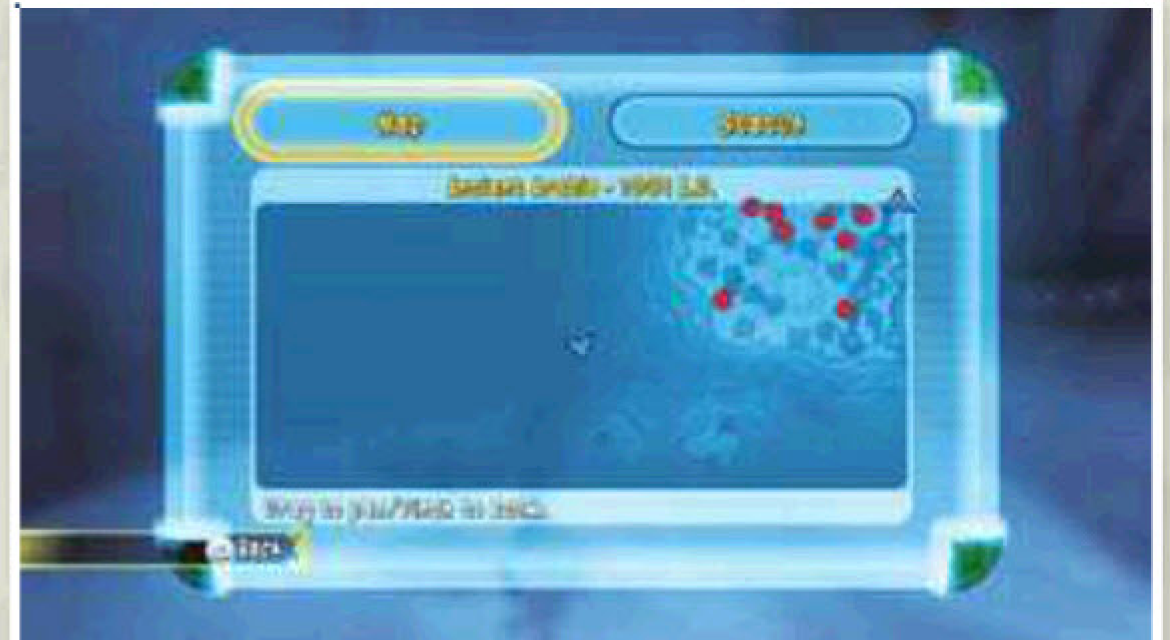
需要借助3次跳跃来到顶端。③大地图最下端有几



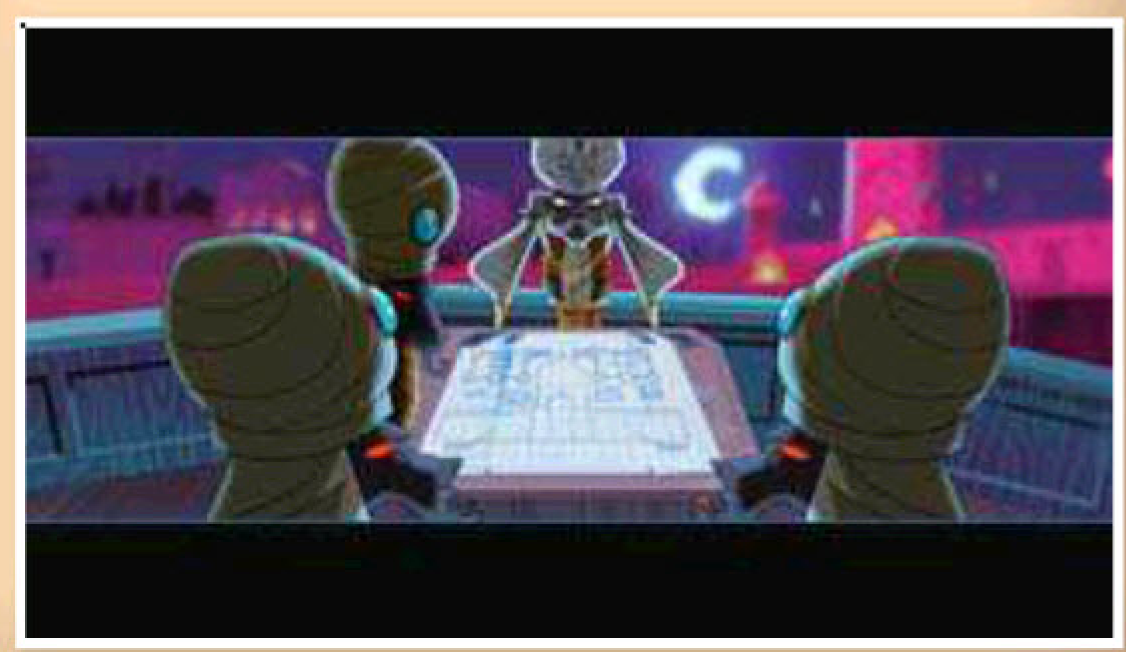
个小岛，运用弓箭装的能力二次射箭来到一个建筑物，会看到一个宝藏，在建筑物的后面能发现一个面具。



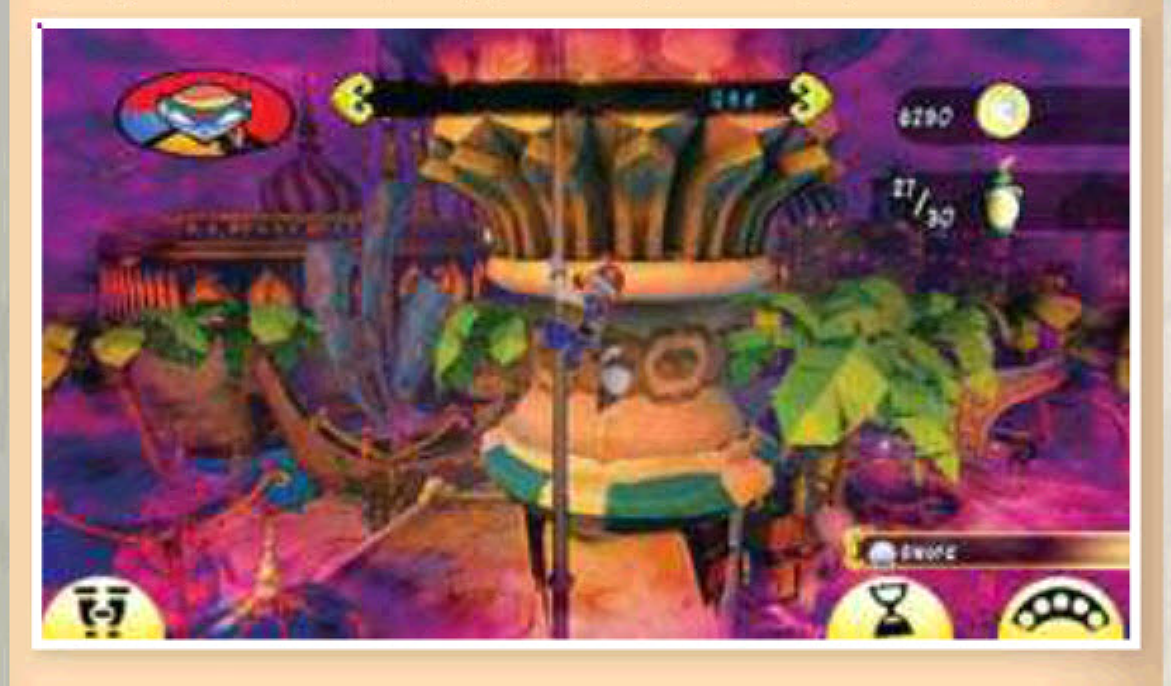




任务①-Lost and Found：进入场景后先照相X2，出来后还是来取景，似乎是调查什么热源X3。之后来到一艘船上，遇到本章的Cooper（Salim），本来他是不想跟sly走的，谁知sly竟然用食物就让它跟来来了，看来是个吃货无误。取得流程奖杯：Keep Your Turban On.



任务②-Open Sesame：任务开始到达三处石像的地方，拉动一下牛的鼻环就能取得三块红宝石。之后取得最后一套盗贼服装，可以发动类似于波斯王子一样的时间静止能力，这样本章的一些有蛇罐的地方就能爬上了。△键的攻击威力巨



大，可惜硬直也很大，不大实用。取得全部服装奖杯：Costume Party. ④一处有铁锁链爬上的地方，上面有一个面具，从上滑下，





中途跳到一个塔尖上，能取本章最难的一个瓶子。之后可以优先取得一下本章的剩余瓶子，打



开保险箱。取得奖杯：Check Please（里面是一个伤害减少50%的道具）.爬到如图地点，在本任务目标右侧，顶端有一个宝藏，而我们的目标是⑤后面宫殿塔顶的面具。滑翔伞到





达取得。开始任务，利用时间静止功能，进入闸门，发现本章BOSS（Miss Decibei）一头大象，

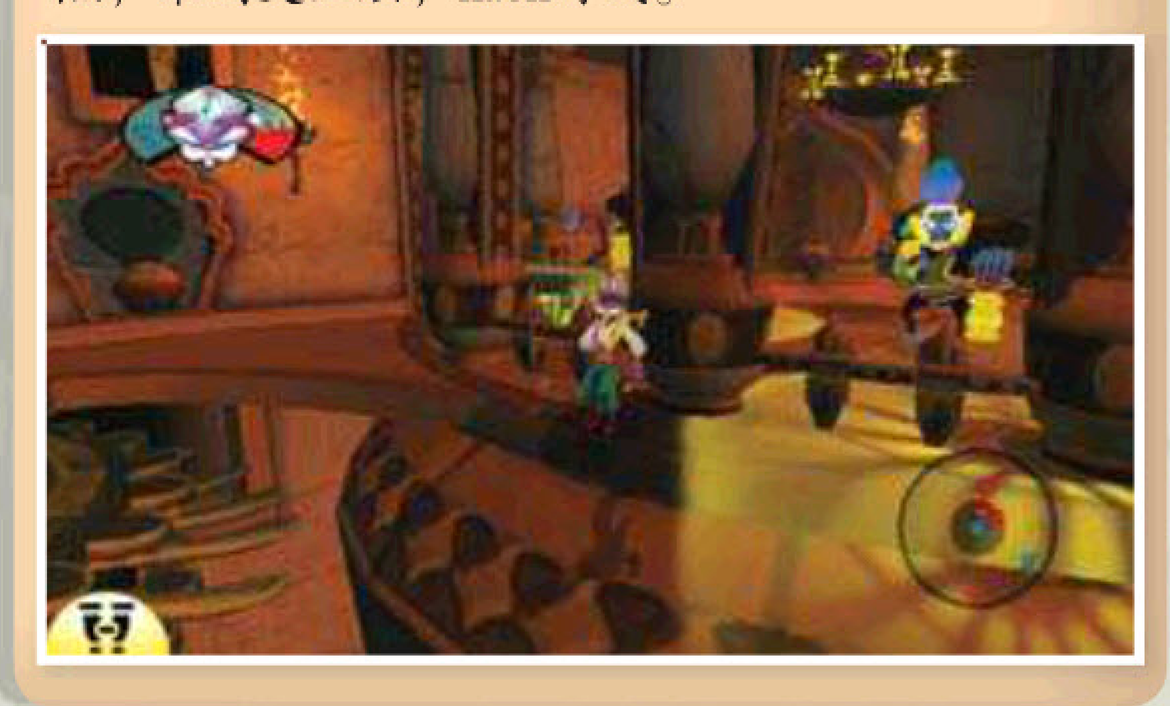


似乎和臭鼬谈论着什么。来到齿轮旋转出，利用△的攻击，击破齿轮，旁边的刀墙可以前进了。之后从BOSS通过门的右侧，爬到绳索上跟踪。依然是用时间技能开门，打开刀墙后，进入帐篷，任务达成。

任务③-Rug Rats：本章控制Salim，从房子右侧的洞爬进，到这里终于知道这个角色的过人之处了，那种有蛇爬出的绳索，Salim按住R键可迅速

狡狐大冒险 时空神偷

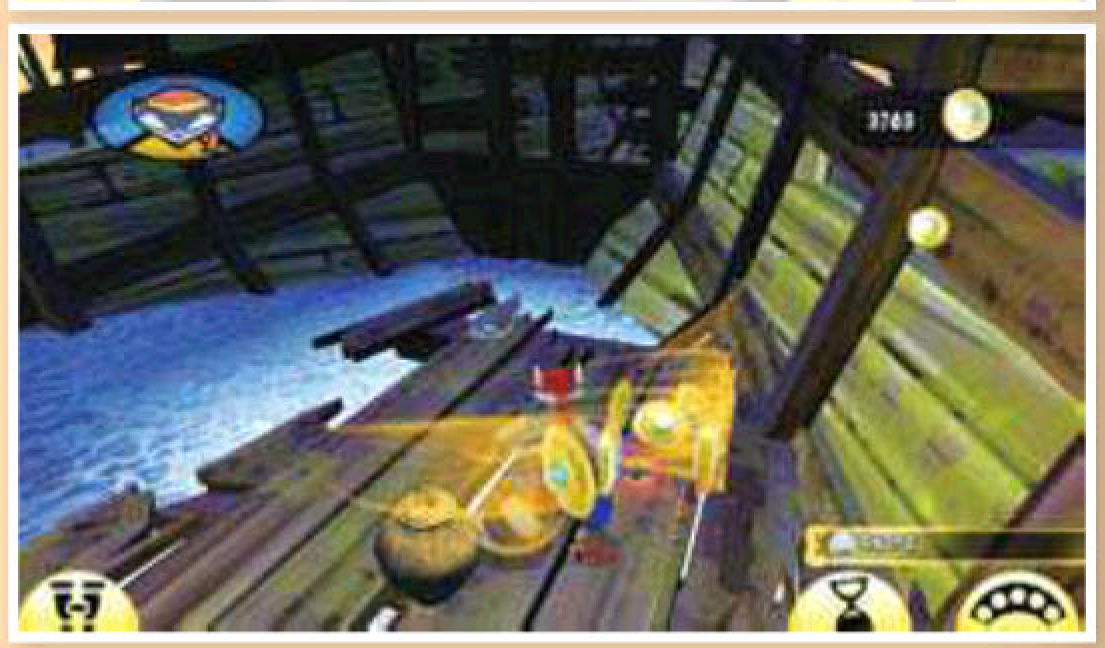
爬上，抵达指定地点，随平台一起掉到下层，这里整个一个蝎子洞，随后爬到上层，之后来到一处靠边沿前进的地方，冒着被发现的危险，可以跳进去，⑥发现一个面具。其余地方没有什么要点，来到更上层，hack游戏。



任务④-Up In Smoke： 本章一开始是直升机小游戏，R炸弹，L键加速，迅速炸掉目标物即可，对空导弹可以加速躲过，在这里如果无伤通过的话可以获得一个奖杯：Get To the Chopper，可以用sl的方法，比较轻松。Hack过后任务完成。

任务⑤-Copy Cats： 到达新场景，先控制Murray开动吊桥，到刀墙前。轮到sly，右边攀爬点是正路，启动开关，大门打开。用盗贼服装新技能进入。之后还是用时间变慢效果通过漂流河，注意第二段的时候要分清炸弹的地方不要踩。之后的漂流河不能一次通过，可以现在中间的支点休息一下。再次控制河马，用炮射击对面的目标，注意这里也是有冷却时间的。启动开关，sly前浮现一只废弃的船。控制Murray到另一





处有刀的地方。再次控制sly。正前方的绳索是正路。⑦右边随着漂流物走，会发现一个面具。来到充满钱币的地方。这里不要触碰任何一个钱币。不然会被守卫发现。通过两个守卫照明的地方，再次来到齿轮处，打破后Murray可以通过了。通过鲨鱼池来到炮台处，再次升起一座沉船。回到sly。来到桅杆出。这里有时间限制。普通方法是没用的，这里还是要换上盗贼服装运用能力可轻松通过。Hack过后，job完成。

任务⑥-Heavy Metal Meltdown： 抵达BOSS弹琴的地方，需要放置三样物品。右上方地图，⑧爬到绳子二楼有一个面具。最后一处需要从这里钻过去。之后控制Blentley射击这三个物品，射击最后一个，需







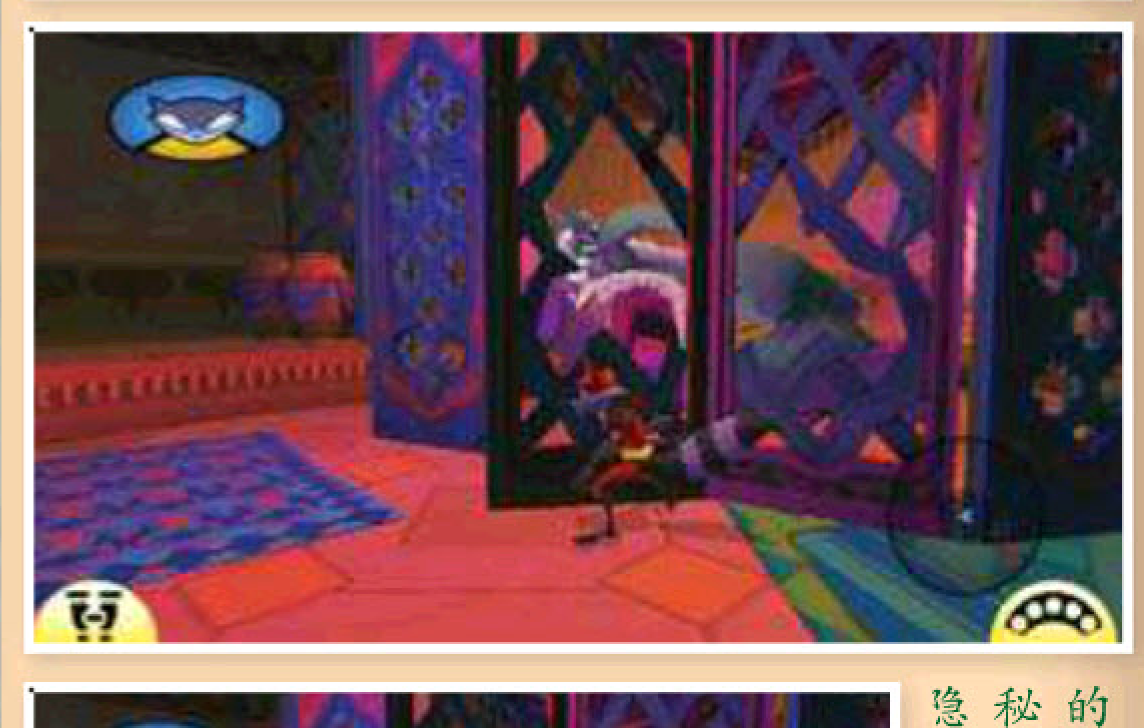
要炸BOSS弹琴前的平台，注意引爆炸弹时需要找好掩体。发动噪音攻击后BOSS会离开钢琴。这时控制Silam爬上顶端越过BOSS，安置物品。回到本部后，这里有足够的钱可以在ThiefNet买齐所有技能，获得银杯：PayDay.

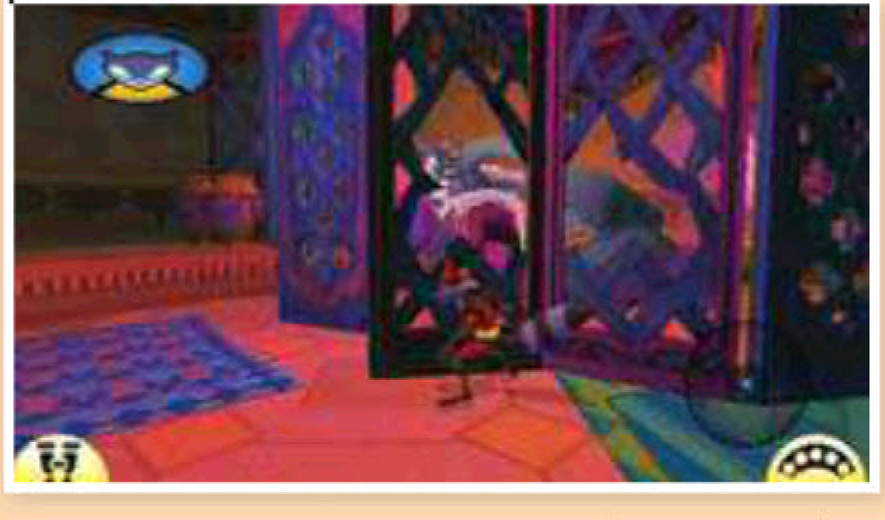
任务⑦-All Rolled Up： 这里比较有趣，两个守卫在玩斗牛。之后是控制Carmelita的节奏跳舞小游戏，以此来吸引守卫注意。如果没有任何一个节拍按错的话可以解锁一个奖杯：Hubba Hubba.这里可以先来个存档，以免其中失误。之后控制老鼠遥控车，方块倒车，X加速。O刹车。R发射。开始的时候先向右走。触发追逐后，再向左开。后面的部分就没有难点了。隧道里如果时间掌握得好，可以一路冲下去，非常爽快。Hack过后。用河马将杂兵丢掷两个喷毒气的装置。随后就是BOSS战。

隐藏任务：Lazy Trunk Spa&Lounge：在大地图北面都是坐垫的区域，城堡前右面，有一个非常小的洞，这里可以进入城堡里面，⑨进入后有一个超级大坐垫，跳上去会发现本游戏中算是最





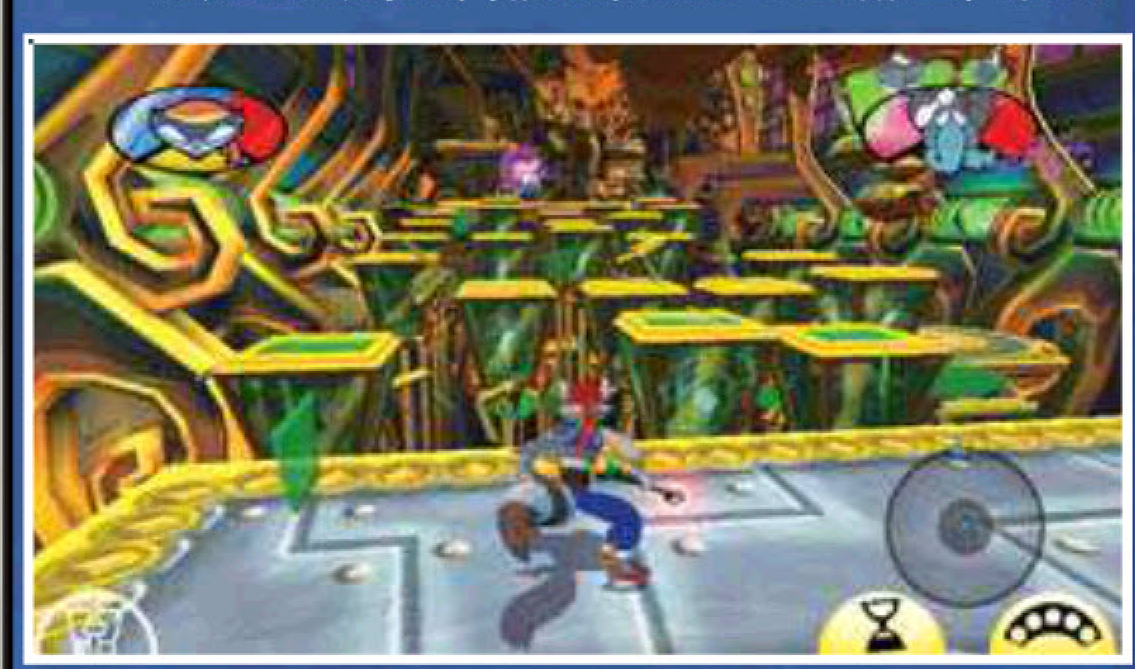




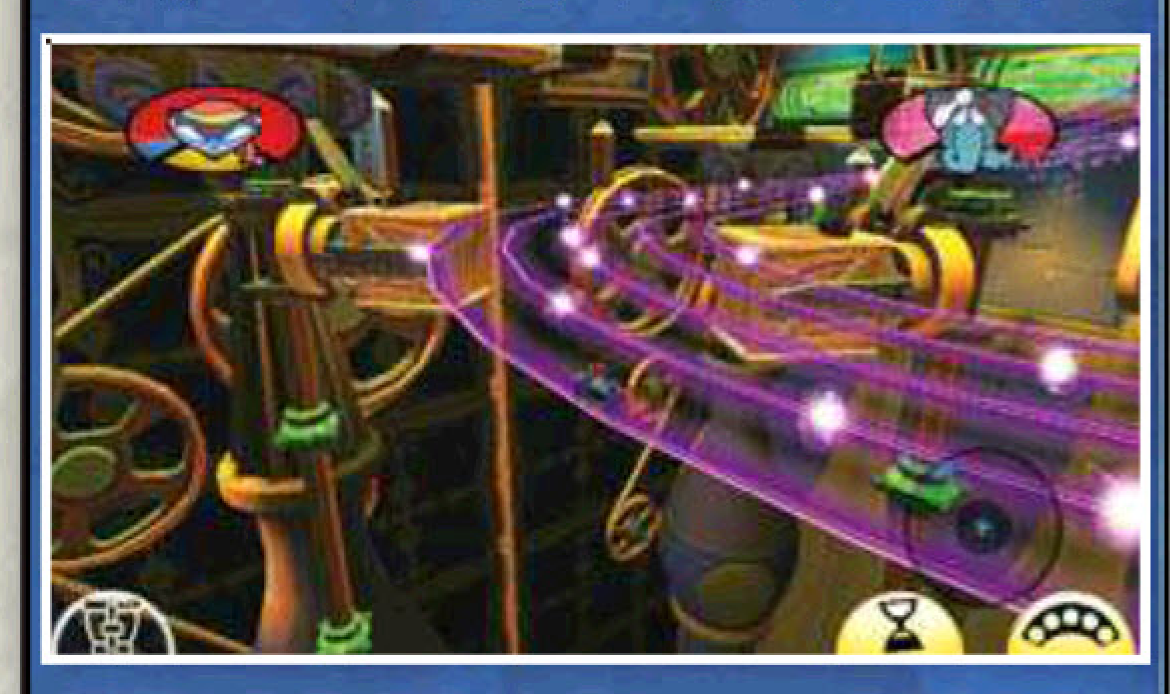
隐秘的一个面具了。其实这里就是BOSS的一个起居室而已，透过屏障可以看到BOSS在睡觉。

BOSS战打法

活用盗贼的时间技能抵达BOSS附近，躲过



BOSS的攻击，即可对他造成硬直。之后BOSS发出五线谱轨道，同样运用该技能，中间有休息点，这里最好选择在最左侧的轨道前进。打



BOSS平台后依然围着她绕圈，带到她腾空落地，X躲开后可对其造成硬直。之后运用盗贼的△技能砍掉锁链，这里有个爬下点，对面是本章第十个面具。BOSS第二次发出五线谱轨道，还是老方法抵达BOSS附近。等待BOSS使出三次砸地的攻击。之后会有硬直，废掉她一部分血后。跑到平台三处发电的地方，如此循环三次就能将其击败。之间的

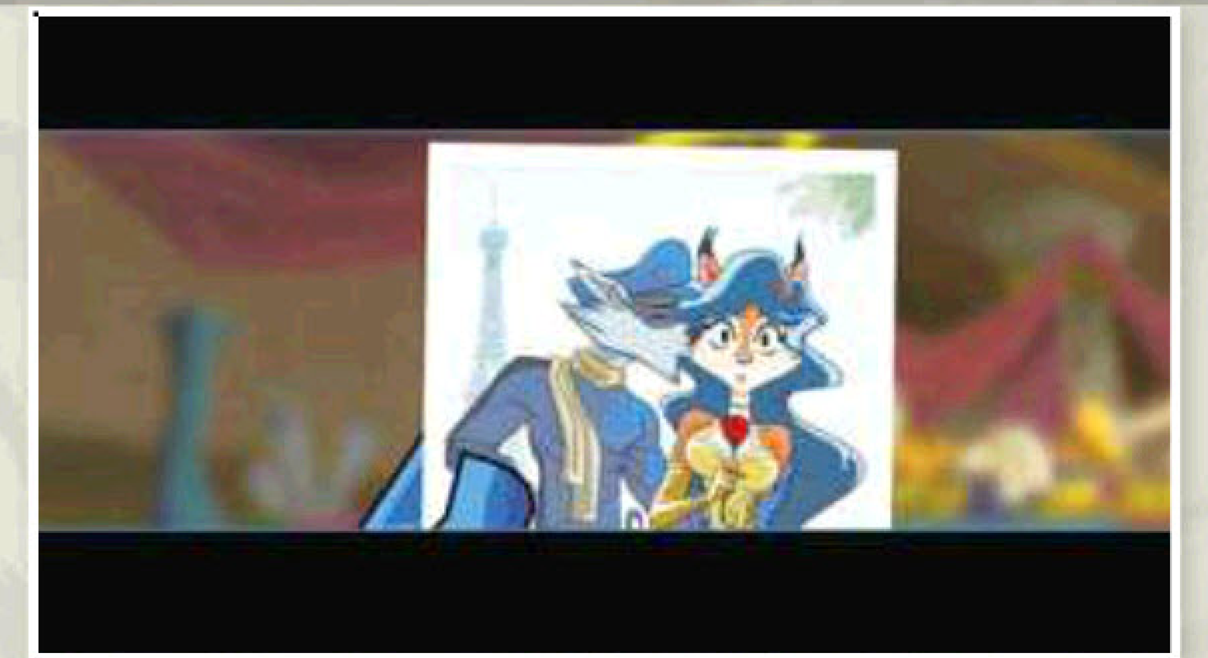


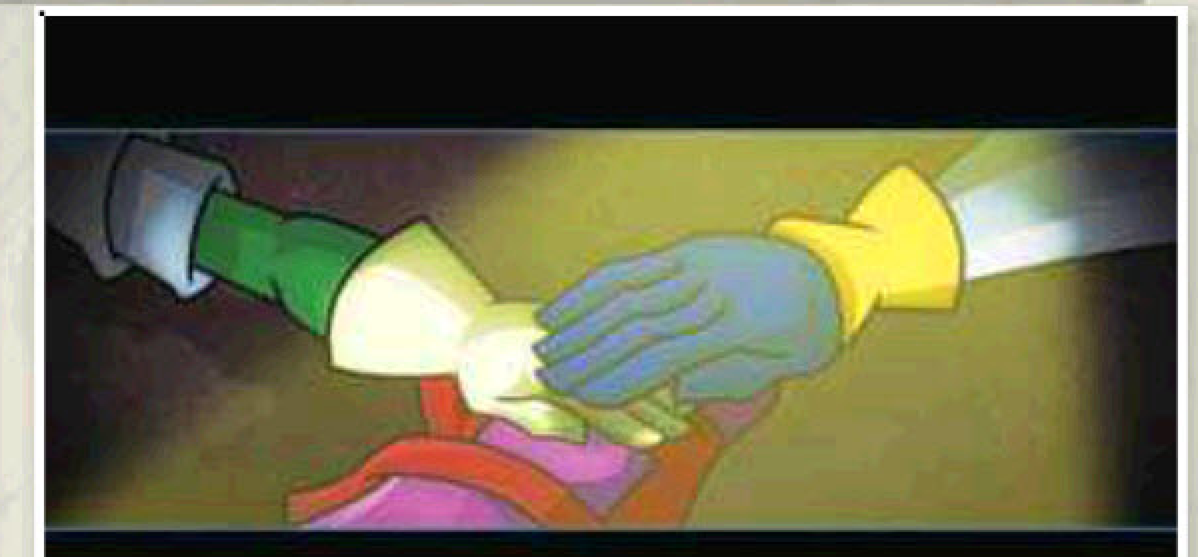


跟踪光球攻击，要用时间变慢躲避。获得奖杯Home Sick.之后女友被臭鼬掳走了。Sly当然要英雄救美了。随BOSS一起回到序章的地点Paris。我们将迎来最终战的洗礼。

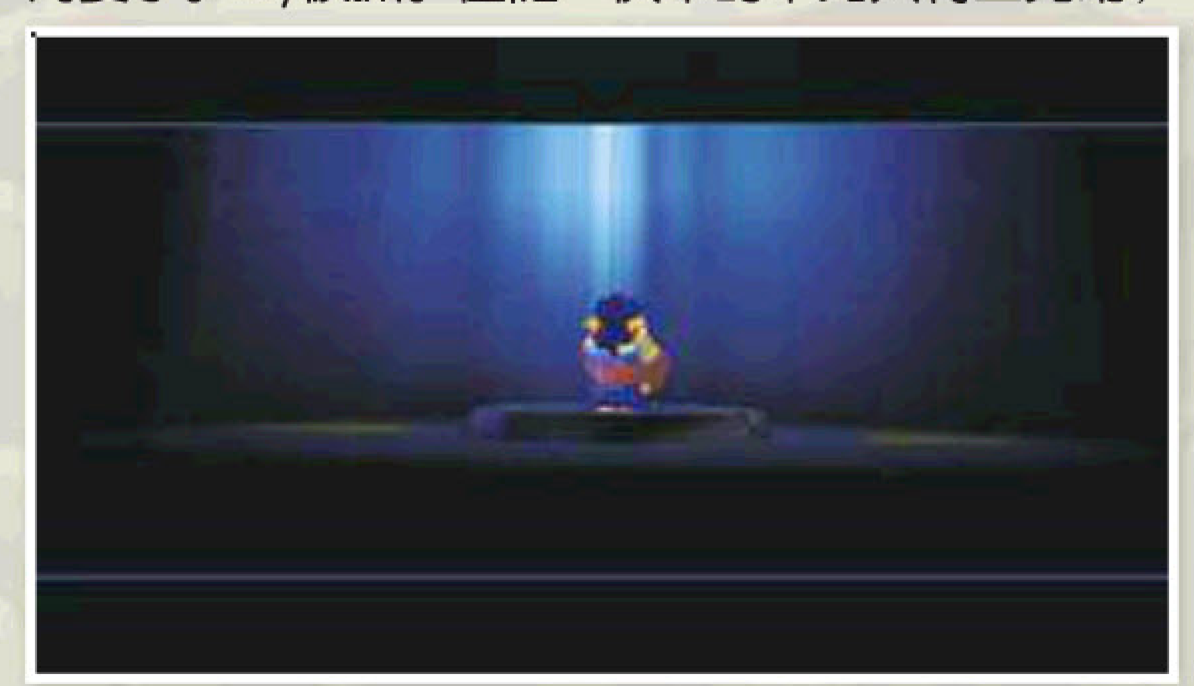
最终章 Deja Vo All Over Again!

收集：面具X3

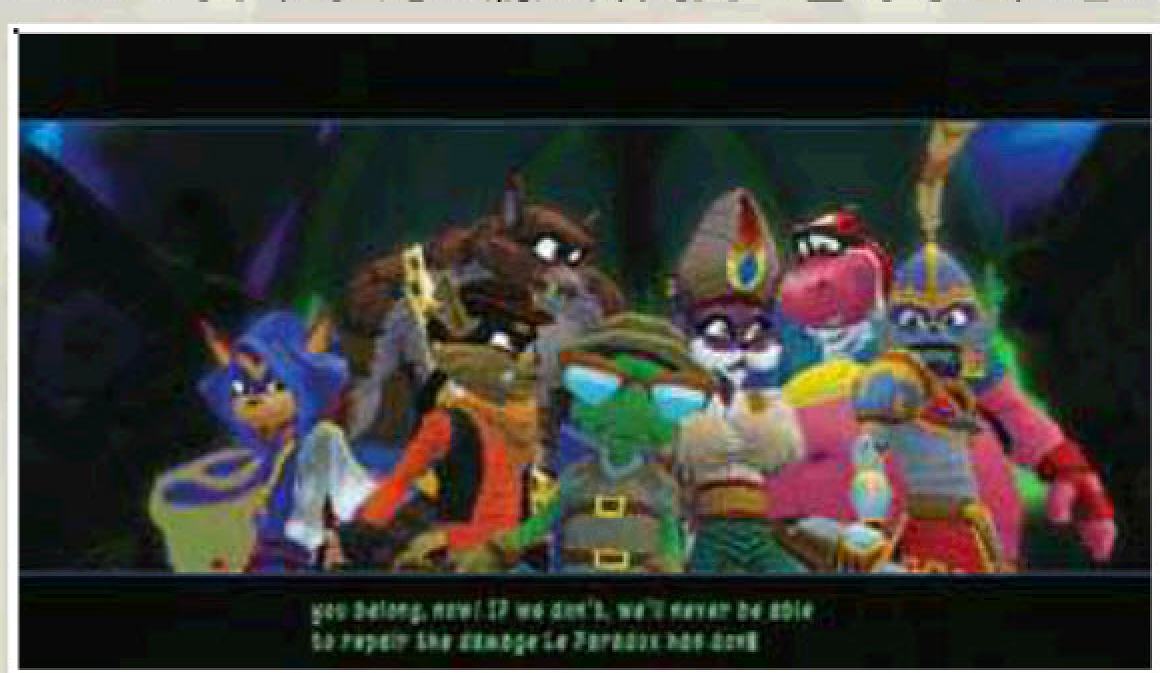




sly前来拯救女友。可如此简单的拯救当然是鸿门宴了。Sly被抓。但随一伙来的不光只有三兄弟，



Cooper的那些祖先也一同来到这个地方，为的是取回自己的手杖。先控制大师跳到蓝色的灯上，之后



用技能到达平台，正要取回自己的手杖，可惜触发了警报。来了一些敌人，这里也是能偷到三种不同价值的物品的，如果没有可从checkpoint接着来。利用河马O举起敌人，再按O可达到和sly同样的效果。每一章节敌人可以偷取三种物品换钱分别价值100，200，500。到本章止如果全部收集齐18种的话，可





以获得一个银杯：Hassan Would Be Proud.② 到达下一节地方，右侧往后有一个平台，跳



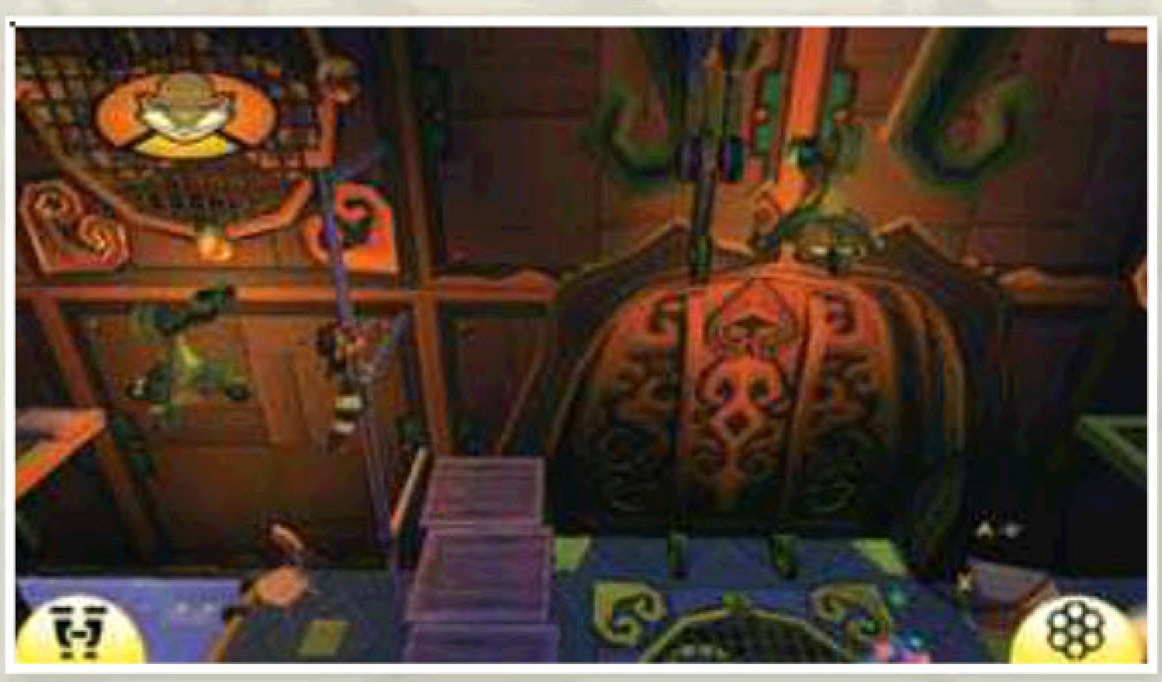
过去，会看到面具在一堆箱子的后面，大师帮助Bob



取回他自己的武器，之后回到自己的世界。Bob用攀爬技能同样拿到了第三把手杖，之后仍然对付一群杂



兵。到达下个房间，中间的攀爬点是正路。爬上过程中多注意绿色的气体。取回第四把手杖交给Sir。利用sir的技能打破4个蓝色装置关闭激光的电源。取得kid的最后一把手杖。爬到这里，向左侧跳跃，会发现一个面具。一路打绿色开关前进，平台平稳后





一定要加速通过。抵达最终大门处，射击之前红色出现过的地方即可。Kid就下sly和女友，同时也完成了他的使命。开启最终BOSS战。

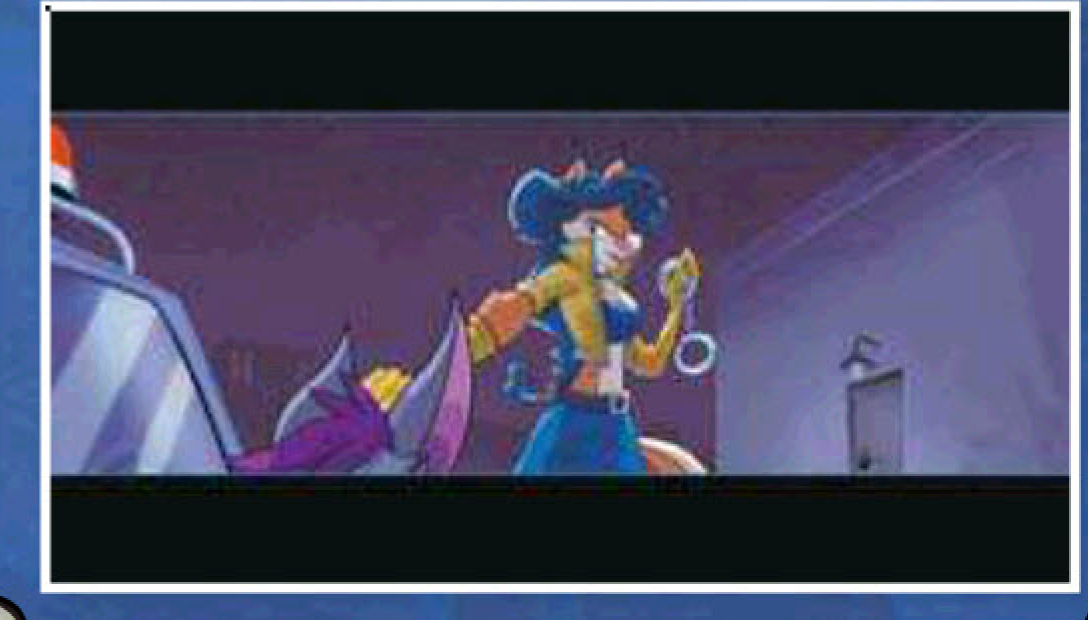
BOSS战打法

Le Paradox，虽说是最终BOSS战，但可以说是这六个BOSS中最弱的，没有任何难度。仅仅为了演出效果的QTE击剑游戏罢了。通关过后



获得金杯：Final Chapter?（这里是以问号结尾，以如此出色的游戏素质，续作肯定也是跑不了的了）





各种收集财宝和各别几个奖杯

①收集到50个面具之后会解锁瑞奇与叮当的扳手武器，随意打一下任何一个敌人能解锁奖杯：Hero Tech。值得一提的是打死敌人出现的不再是钱币，而换成的瑞奇中的螺丝。如果收集到全部面具，会得到《无名英雄》中柯尔的武器。



②任意照一章，控制角色Blentley，，先将口袋的钱币掏空，之后按住△键临近敌人自动放入，大型敌人最多可以放入五颗炸弹，小型敌人仅能放入一枚。在敌人口袋中放入60颗炸弹，即可解锁奖杯：Unexpected Package

③如果按照本篇攻略开头所说查看过每个地图，解锁奖杯：Navigate Like Drake，如果有错过只需要再次进入任务即可，不需要完成。



④收集20个宝藏以上，解锁奖杯：Clockwerk Collector

⑤按照宝藏图片收集齐任意一章的全部12个宝藏，可以修复本章的街机。可解锁奖杯：Arcade Operator

⑥任意一个街机获得最高分取得奖杯：Child Of the 80’s

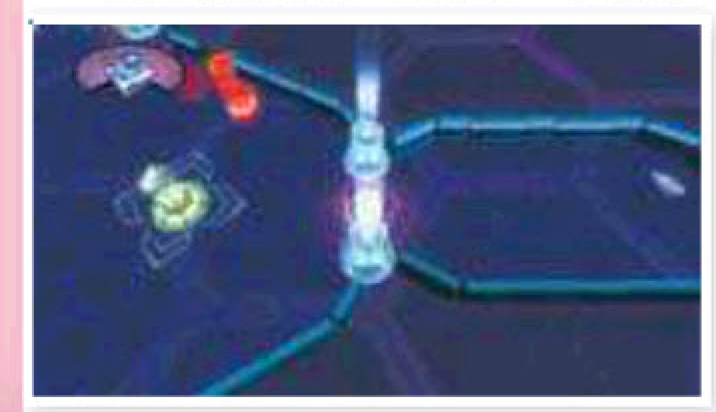
⑦收集到全部宝藏，解锁全部6个街机可获得银杯：Quarter Crusher

tips：第三章大地图比较复杂，宝藏运送起来时间比较紧张，多多利用尾椎龙的投掷和滑翔伞，可节省一定的时间。第二章的宝藏图缺两个地点，分别是大地图右上角，需要用剑齿虎套装通过。另一处在大地图右下方区域。宝藏也是这个游戏一大魅力之一，让玩家熟悉地图的同时，还增加了反复挑战的乐趣。

⑧根据章节流程获得54个面具后，每个街机都获得了一个面具，方能解锁全部60个面具，获得金杯：Mark Your Territory



第一章街机面具，中途会经历一个绿色的黑洞，走上方的道路进入黑洞。方能取得。



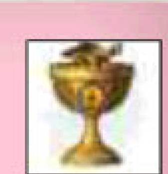
第二章街机面具，来到第二个场景后，绿色坦克换成紫色坦克，接着右边的墙壁能打卡。

第三章街机面具，最开始就能看到，在左侧。

第四章街机面具，中途经历一个绿色的黑洞，走下方道路进入。

第五章街机面具，最开始使用紫色的坦克，来到它的第三个场景，全部是闪电的地方，左侧的墙壁是可以打开的。

终章街机面具，在滚动关卡的结尾处。

⑨将每个街机均刷到最高分：获得金杯：8-Bit Blentley Style

第一章的飞机小游戏需要达到25000分以上，尽量尽早武器升到10级，每个敌人尽量刷到，分会成倍增长，如果最后差点分，可以刷BOSS出的小兵，若武器为最高等级，每个杂兵分值是60分。

第二章的最高成绩为4500分，条件相对宽松，没有任何时间限制，所以只要不死就可以，无伤击杀敌人分数翻倍。

第三章的最高成绩为1000分，这里的技巧是多多利用弹射，有一个小技巧，甚至你都不需要玩接下来的部分，先吃掉第一区域的所有时间加成，再回到最开始地方顶在最上面，左右晃动机器即可，笔者第一次摇出了1840分的分数。

第四章的最高成绩是20000分，如果有第一章街机的基础，本次的小飞机游戏也不算难。

第五章的最高成绩为4500分，和第二章相同。

终章的最高成绩是4000分，就是把几个小游戏合在一起。为了得到高分，小飞机关卡尽量先升级高等级武器压制的人，滚动关卡一定要小心，尽量求稳。这里可以用一个比较赖的方法，到滚动关时，可以把时间耗尽，每次都刷个300-400分。只要不死便可以接着续关，这样非常方便便得到4000分。

取得全部奖杯后解锁白金奖杯：Mask and Stripes Forever 



文 苍穹 美编 咕噜

RPG	角色扮演·迷宫探索	PSV
恶魔之眼		
デモンゲイズ		
角川Games	日版	2013年1月24日
1人	6090日元	无对应周边

《恶魔之眼》是PSV平台的首款迷宫RPG，由擅长此类游戏的Experience公司打造。游戏原名“デモンゲイズ”指的是主角特殊的右眼，凭借这只魔眼他能驱使恶魔为己所用，这也是本作的特色之一。本攻略包含游戏正篇流程的全部内容，至于通关之后的隐藏迷宫、隐藏BOSS打法以及奖杯的相关内容将在下辑《掌机王SP》中再做补完。

攻略透解



按键操作			
按键	迷宫中	菜单中	战斗中
左摇杆/方向键	角色移动（↑前进、↓向后转身、←→向左右转身）	光标移动	光标移动
右摇杆	角色移动(↑前进、↓后退、←→向左右横移）	光标移动	光标移动
L/R	角色向左右横移	切换显示的角色、恶魔	切换角色
○	踢（用于发现隐藏门和道具）	确定	确定
×	撰写便签	取消	取消
△	打开菜单	职业情报/切换道具详细说明	重复前一回合的行动
□	显示地图	切换显示的状态项目/自动整理道具袋/比较装备性能	查看战斗记录
Start	帮助信息	帮助信息	帮助信息
Select	选项菜单	无	显示或隐藏角色状态

设施功能

作为玩家根据地的“龙姬亭”相当于同类游戏中的城镇，每次返回时都能回满HP和MP，但死亡角色不会自动复活。龙姬亭共分为3层，可按L/R键切换。当某房间有特定剧情事件时，角色的头像边会出现感叹号或问号。下面逐一介绍各个功能设施。

玄关（エントランス）：连接龙姬亭和外界的出入口，在此可以选择“出发する”前往各个迷宫，或是进行存档、读档操作。

大广间：“传言板”能查看和受领各种任务，带有钥匙图标的任务需要优先完成，才可拿到恶魔之钥；“ゲイザータグ”可以登录当前的队伍情报、得意的装备资料，用于PSV的Near功能与其他玩家交换。

浴场：“イメチェン”功能可以自由变更已作成角色的容姿、声音、姓名，但种族和职业是无法改变的。在完成“个性的なコーデ”任务后，选择角色形象时还会增加第二种配色方案。
地下室：“仓库”用于储存各种道具、上限1000，由于队伍的行囊中只能容纳100种道具（同种道具达10个后会另计），故出征前建议把暂时用不到的道具装备统统入库；“复活”可令战斗不能的角色HP、MP全回复，所需金额与角色等级成正比；对话选择“难易度宣讬”可变更游戏难度，难度越高敌人能力越强、房租也越昂贵；在完成“葬仪屋の赖み”任务后，“エーテル压榨机”功能才会开放（具体介绍见后文）。
主角房间：主角的房间除了有存档、读档功能外，“パーティー确认”和按△键打开的菜单一致；“デモンの键束”用于选择随队同行的恶魔；“インテリア”可设置1～5号室的家具，家具能对住在该房间的角色提供一定的能力补正；“本を读む”供玩家查看游戏心得、道具、怪物辞典、迷宫地图以及战历。
同伴房间：4名同伴的房间功能相对较少，除了能设置家具（インテリア）、查看状态（ステータス）外，还可以令其脱离或加入战斗队列。
罗娜房间：兰斯罗娜（ランスローナ）在初期的身分类似导师，会教给玩家游戏的一些基本系统；到游戏中后期时，剧情每发展到一定阶段来此都可以得到特定的家具。
武器屋：购买各种武器、防具和饰品（库存都只有1个），也可以出售不要的道具。
道具屋：除了能买卖道具外，这里同样有少量武具出售，道具一项还细分为道具、魔石（ジェム）和家具。
管理人室：女老板芙兰（フラン）的房间，在此可以租借房间、登录同伴、消除同伴、搬迁同伴或支付所欠房租。

房间租借

“租房”是本作的一个重要概念，玩家的队伍人数与所租的房间数量对应，即想组成最多5人的队伍，必须把龙姬亭2楼的房间尽皆租下（还可以有3名在野外的候补队员）。初期两间房是剧情自动签订的，之后由玩家自己租房的契约金会按1000、5000、10000G逐步增加。签订房契后芙兰会主动向玩家推荐一名同伴，招入这名同伴无需花钱，如果想自己选择“登录する”作成角色的话，还需额外缴纳500G。

每次当玩家从迷宫返回龙姬亭时，女老板芙兰都会来收取房租。房租的具体金额与玩家所选的游戏难度、队伍的人数以及角色的等级成正比。如果暂时无力支付房租，欠下的金额会计入欠款（滞纳金），此时玩家无法签订新房契或登录新同伴，家具的能力补正效果也会失去，直到还清欠款后这些功能才会重新开启。



装备强化

地下室压榨机的功能是将淘汰不用的装备提炼出以太（エーテル），转而用于强化其他装备。本作中的武器分为剑、刀、重型、长柄、特殊、杖、弓共7种，防具则有盾、帽子、兜、轻装、重装、内衣（インナ）和饰品（アクセ）7项。在抽取以太时，各装备是相互独立的，即从剑中抽取的以太只能用于强化剑类武器，以太贮存的上限为9999。

游戏中的装备还分为通常和惟一（ユニーク）两种，“惟一道具”顾名思义，就是在同一周目内只能得到一个（少数商店中有售的还可以靠敌方掉落再拿到一个）。通常或惟一装备的辨别方式是看其表示等级的英文，下方有黄色五角星的就是惟一道具。等级越高、数值越好的装备，强化时所需的以太也就越多，但同种装备强化1次所消耗的以太量是恒定的。强化装备的名称后会出现“+XX”的字样表示其强化等级，利用压榨机强化时，通常装备的强化上限是10，惟一装备的强化上限则能达到30，但迷宫魔方阵中掉落的装备则没有此限制，其强化上限跟主角当前的等级挂钩。

迷宫要素

画面解说



①同行恶魔 & 恶魔槽。
②恶魔自带的常驻魔法效果。
③局部缩略地图。
④危险度警示灯，有绿、黄、红 3 种颜色，红色表示周围出没的敌人相对玩家队伍的实力较强。
⑤角色发动的常驻魔法效果。
⑥队伍成员的当前状态，黄色槽为 HP、绿色槽为 MP。
⑦隐藏门提示。队伍的随行恶魔中有“コメット”时才能看到，按下○键脚踢墙壁就能发现大门。

图标一览

图标	功能	图标	功能
	出入口，可进入世界地图		传送门之石，可进入世界地图
	传送装置，可传送到其他迷宫		升降口，可移动到上层或下层迷宫
	特殊事件		NPC 角色
	随机道具		贵重道具
	机关，可开启上锁大门		随机普通敌人
	未压制的魔方阵		随机强劲敌人
	已压制的魔方阵		恶魔魔方阵（BOSS级敌人）
	召唤过的魔方阵		玩家留下的便签（注）

注：在迷宫中按 × 键并消耗道具“魔法のチョーク”，就能在该点位留下便签，进入迷宫前确认联网的话，就可以与他人分享自己的便签，在迷宫探索的过程中也可以看到其他人留下的信息，其中有不少是隐藏道具和大门的提示。

缩略地图

在迷宫中移动时按下□键就可以看到当前已走过区域的缩略地图，按 L/R 键可以在上下层地图间切换。迷宫的每一个区域都由 20×20 的方格构成，最左下角的坐标固定为（X00，Y00），本攻略也会以坐标的形式对迷宫中的重要点位进行讲解。在缩略地图界面下还可以移动光标、指定点位后按下○键让队伍自动前进，算是一个非常便利的功能。不过需要注意，自动移动必须满足以下条件才能进行：①目的地位于玩家探索过的区域内；②目的地与玩家当前位置处在同一阶层。一旦中途遇敌需要先结束战斗，自动移动才会继续，如果途中经过“迷之回廊”、“水流”或“传送点”地形，移动则会强制中断。

魔方阵

魔方阵（サークル）是非常重要的要素，玩家若想要挑战迷宫中的BOSS级恶魔，就需要先把迷宫各区域的所有魔方阵尽皆压制，特殊的恶魔魔方阵才会显现。在平时随机的遇敌战斗中，敌人只会掉落道具，供玩家卖钱、积累资金、支付房租。如果玩家想要拿到各种装备，就必须在魔方阵上供奉魔



石（ジェム），从魔界召唤恶魔并赢得战斗的胜利。已压制的魔方阵在每次出征时都只能使用一次，召唤过的魔方阵直到玩家返回龙姬亭后才会恢复。

魔石分为三大类，红色的武器类、绿色的防具类以及紫色的特殊类。武器和防具类魔石可统称为“装备类”，在魔方阵供奉这类魔石，战后就会掉落该种类的装备，装备的数量与魔石的数量相等。“无名のジェム”会随机掉落任意一类的装备，“神器のジェム”则是较为稀有的魔石，可以掉落特殊的神器（神器的功能后文详述）。紫色的特殊类魔石非常珍贵，单独放置无效，需要与装备类魔石搭配使用才能发挥功效。铜、银、金 3 种魔石会令出现的敌人逐渐变强，相对的战后掉落的装备质量也更好；增量、激增两种魔石分别能让掉落的装备数量 +1 和 +2；强化魔石则是令掉落装备的强化等级固定为 +10（对神器无效）。

隐藏道具

本作迷宫中的大部分普通道具和可见式遇敌点位都是随机出现的，道具内容也会随机发生变化，除此之外迷宫中还暗含着大量的隐藏道具。在游戏中能得到一种“宝の地图”类道具，上面会提示迷宫中所隐藏的道具。与前文介绍的隐藏门不同，这类隐藏道具是不会有提示图标的，玩家需要带特定的恶魔到迷宫指定点位，面对某一方向按○键脚踢才能发现。宝之地图上的提示语句也非常隐晦，比如“燃え盛る瓦砾の山”指的是“永炎の市街”区域，而“龙人の力”指的是同行恶魔中要有“マルス”。宝之地图是随机获得的，幸好玩家并不需要地图，只要有对应恶魔并知道坐标就可以直接拿取。迷宫中这类隐藏道具共有 100 个，要打掉通关后的隐藏 BOSS 才能全部拿齐。



画面解说

战斗界面中显示的大部分内容与迷宫中相同，不过会增加几个细节项目。

①同行恶魔 & 恶魔槽。

②恶魔自带和发动的常驻魔法效果。

③当前召唤到战场上的恶魔。

④危险度警示灯，有绿、黄、红 3 种颜色，红色表示面前的敌人相对玩家队伍的实力较强。警示灯上的数字表示敌人共有几列。

⑤角色发动的常驻魔法效果。

⑥队伍成员的当前状态，黄色槽为 HP、绿色槽为 MP。头像上方的英文表示其在本回合的行动。头像左上角的色块表示角色的站位，黄色为前列、绿色为后列。左侧的三个项目依次表示：同心圆——命中力；盾牌——回避力；铠甲——防御力。



属性＆异常状态

游戏中共有 6 种属性，分别是火、水、风、土、光、暗，属性间存在相互克制关系。具体为“火→风→土→水→火；光→暗→光”。以克制的属性攻击时可以造成较大伤害，反之则伤害锐减。本作中常见的异常状态为下表中介绍的 8 种。除此之外，刺客的特技“クロスフィックス”成功后能让敌人陷入特殊的“束缚（バインド）”状态，效果同“气绝”；敌方还有一种特殊的“带走”效果攻击，能直接打掉角色当前的一半 HP，并把他带离战场。

图标	状态	解说
	混乱	擅自行动、攻击不分敌我
	睡眠	陷入沉睡、不能执行指令，受到的伤害增加
	气绝	被打飞出队列、失去知觉，受到的伤害增加
	中毒	持续伤血，中毒效果在战斗结束后仍然持续
	麻痹	无法使用特殊技能，通常攻击挥空率上升
	沉默	无法使用各种魔法
	战斗不能	HP 降为 0 无法继续参战，全员战斗不能的话便会 Game Over
	暴走	敌方发动“ソルゲイズ”后主角的特有状态，会擅自行动、攻击同伴

站位＆重复行动

我方队伍分为前后两列，前列至少要有 1 名角色，敌方也同样会出现数列的情况。本作中的武器共有三种射程——S、M、L。S 的射程最短，只能攻击到相邻列的目标，即角色装备 S 射程武器在后列时便无法攻击；M 可以攻击到两列以内的目标；L 则可以攻击到场上任意位置的目标。我方每名角色都能装备两套武器，在战斗中通过道具（ITEM）指令便可以进行切换，建议两套武器涵盖不同射程，以应对各种战况。

游戏系统会记录玩家在战斗中对每一名角色下达的指示，按下△键后就能自动重复上一轮的行动，大大加快战斗的节奏、非常方便快捷。所能重复的指令是攻击（FIGHT）、防御（DEFEND）和特技（SKILL），道具（ITEM）、逃跑（RUN）和恶魔（DEMON）都是不会记录的。角色没有行动记录的场合，会自动换成攻击指令，武器射程不足的情况下则改为防御。

同行恶魔

恶魔是本作的核心系统之一，玩家队伍中至少要有 1 名同行恶魔，当主角的等级提升到 20 时，能令随行恶魔的上限增加到最大的 3 名。随行恶魔不但能够给队伍提供一些常驻的特殊效果，主角还能在战斗中通过恶魔（DEMON）指令中的“オープンデモン”能力把她们召唤到场上参与作战。恶魔上场后的行动是由 AI 控制的，每回合都会自动消耗左上角的恶魔槽。虽然同时只能由 1 名恶魔在场上协助作战，但屏幕左上角的恶魔槽是全部同行恶魔之和。恶魔槽在我方角色展开攻防时会逐渐回复，主角在 13 级时习得的“ゲイザーハート”也能令该槽回复一定值。一旦恶魔槽耗尽，场上恶魔就会自动进入暴走状态，各项能力大幅强化的同时，攻击也会变得不分敌我，因此应在该槽殆尽前用主角的“クローズデモン”能力使恶魔离场。当主角的等级提升到 16 级习得“デモンレイジ”后，可以主动让恶魔在保持理性的前提下暴走，进一步增加我方战力。

恶魔也有 HP 的概念，玩家并不能主动帮其补血（暴走时 HP 会自动回复），一旦恶魔的 HP 耗尽，她在本战中就无法再度召唤。不过与战斗不能状态的队员不同，HP 为 0 的恶魔在战后仍然可以获得经验值。随着经验值的累积、恶魔的忠诚度（Rank）会逐渐提升，除了习得新技能外，HP 和恶魔槽的上限也会上涨。忠诚度较高的恶魔有时在战斗中会主动现身，行动一次后便迅速离场，不会导致恶魔槽削减。





能力

角色的基本能力包括6项：力量（STR）影响物理攻击力；智力（INT）影响魔法攻击力和最大MP；神秘力（MYS）影响回复魔法的效力、部分道具和装备的效力以及最大MP；体力（VIT）影响防御力和最大HP；敏捷性（AGI）影响命中能力、回避能力和行动顺序；运气（LUC）影响异常状态的成功率、技能的发动几率等。角色在等级提升时会得到1点能力点，玩家可以自由增加到以上6个项目的任意一项，若能力值已达上限便不能继续追加，不过仍可以靠装备和家具的效果进一步提升。



种族&职业

每名角色都有“种族（RACE）”和“职业（CLASS）”两个概念。不同种族的初期能力值各不相同，这也直接影响能力上限（单项能力上限=初期值+20），另有少数武器是限定种族的，职业主要影响角色所能使用的装备和习得的特技。故在作成角色时，合理搭配种族和职业至关重要。下面先简单介绍5个种族，职业的特性和技能在后文详述。

人类（ヒューマン）：各项能力非常平均，上限皆为29，可以适用于全部职业，反过来说也没有太大的特色。

精灵族（エルフ）：智力出众、上限达33，体力和HP补正较低，但MP补正值高，非常适合法师职业。

矮人族（ドワーフ）：肉体强韧、攻防俱佳，力量和体力上限都达到33，HP补正也很高，适合活跃在前列的圣骑士、战士职业。

小人族（ミグミィ）：身材小巧的种族，神秘力的上限达33、敏捷上限也有31，能够很好地胜任治疗师这种“奶妈”职业，作为游侠也未尝不可。

兽人族（ネイ）：外形像猫的半人半兽种族，敏捷上限达32，回避能力出色，适合武士、刺客这类对速度要求较高的职业。



武具&神器

前文已经介绍过本作有7种武器和7种防具，角色所能使用的装备主要受职业的影响。每名角色可以装备两套武器，在战斗中随时切换。此外，武器还有双手、单手和辅助之分。全角色都以右手为惯用手，可以装备单手或辅助类武器，而在右手装备了单手或辅助武器的前提下，左手只能装备盾牌或辅助类武器，当然双手武器就只能装备一件。武士的特殊技能“二刀流”效果则是让左手也得以装备单手类武器。装备除了影响物理攻击力、命中能力、防御力和回避能力外，下方的9个空格还有可能附加各类特性。

属性：共有火、水、风、土、光、暗6种属性。

能力补正：对STR、INT、MYS、VIT、AGI、LUC这6项基本能力进行补正，可突破能力上限。

异常状态：沉默、混乱、睡眠、中毒、麻痹、气绝、致命7种，带“致命”效果的武器有一定几率直接把对方打成战斗不能状态。

种族付与：敌方分为兽人、生物、不死、精灵、魔族、神6个种族，武器带有“对××”的种族特性时，攻击对应种族的伤害为1.5倍，防具带有“耐××”的种族特性时，

受到对应种族的伤害减少 10%。

效果：咒攻——强化魔法攻击力和效果；咒防——强化魔法抵抗力；特防——强化突袭等特殊攻击以及异常状态的抵抗力；HP±——在迷宫中每移动 1 步、在战斗中每经过一回合，HP 都增加 / 减少 1。

“神器”是一类非常特殊的装备，其作用是让角色习得其他职业的特技，甚至还有“アイテム修炼”这种任何职业都不会的特技，而当非法师系职业装备上魔法类的神器后，也能够获得 MP。每名角色最多可装备 5 种神器，让职业搭配上特定的神器能够弥补不足或是进一步发挥优势，这也是制定战术的关键之一。本作中共有 64 种神器，由于神器魔石的数量是有限的，因此在使用时建议配合上增量、激增类魔石令收获最大化，并适当运用 S/L 大法。





以下是本作中全部 8 种职业所能习得的特技列表，消耗一项指的是 MP。由于本作中部分特技的效果解释不明确，还有少量特技压根不在列表里，故笔者会用一点篇幅介绍职业的推荐主力技、适合搭配的神器，以及升级时加点的基本心得。相信广大玩家能开拓出更丰富的战术体系。

凝视者（ゲイザー）

主角所特有的职业，由于战斗中发动恶魔技能和角色技能的指令是不相冲突的，因此也是整个队伍的核心。凝视者除了有恶魔相关的特技外，还有相当多伤害输出的招式，故在升级时推荐把点数优先加给 STR 和 AGI，前者用于强化物理攻击、后者则是弥补“ユピテルベイン”等招式导致的命中力下降。由于“アストロフォース”的无限射程效果，凝视者可以站在后列放心攻击，故 VIT 适当加少许即可。Lv7 后能发动“集中”，这也是展开多段攻击的前提，如果能够刷出神器“トゥルースナイプ”，就能利用游侠的“超集中”效果每回合都提供强大的火力输出。需要注意的是一旦凝视者陷入战斗不能状态，召唤出的恶魔就会自动离场。

名称	类型	习得	消耗	效果
ヒ－ル	回复魔法	Lv1	4	用神秘灵气回复我方单体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
ゲイザ－ボルト	攻击魔法	Lv4	6	用灵气之枪贯穿敌方单体，STR 越高效果越强
テラベイン	特殊技能	Lv7	–	对敌方单体连续攻击 3 次（需要先处在集中状态）
リタ－ンドア	辅助魔法	Lv7	1	张开神秘之门，从迷宫瞬间返回龙姬亭（也有无法使用的场所）
ダブルスロット	特殊技能	Lv10	–	随行恶魔的数量增加到 2
ホイッスル	辅助魔法	Lv10	10	队列被破坏时能恢复到被破坏前的状态，提前使用的话能抵御 1 次破坏队列的攻击
ゲイザ－ハ－ト	特殊技能	Lv13	–	用寄宿在魔眼里的神秘力量回复恶魔槽，但失败的话会造成恶魔槽减少
ヘルスヒ－ル	回复魔法	Lv14	7	用灵气之力解除我方单体的异常状态（战斗不能除外）
デモンレイジ	特殊技能	Lv16	–	召唤出的恶魔能保持理性进入暴走状态，但恶魔槽的消耗增加
ゲイザ－ブラスト	攻击魔法	Lv18	12	用灵气大剑横扫敌方一列，STR 越高效果越强
マ－ズベイン	特殊技能	Lv19	–	对敌方单体连续攻击 4 次，但命中力有少许降低（需要先处在集中状态）
トリプルスロット	特殊技能	Lv20	–	随行恶魔的数量增加到 3
ゲイザ－フェイム	辅助魔法	Lv22	5	发出强烈的灵气，降低迷宫中的遇敌率
アストロフォ－ス	特殊技能	Lv24	–	所装备武器的射程变为无限制
ユピテルベイン	特殊技能	Lv28	–	对敌方单体连续攻击 5 次，但命中力有所降低（需要先处在集中状态）

战士（ファイター）

纯物理攻击型角色，适合由矮人族来担当。战士的多段攻击目标虽然是一列上的随机对象，但在 BOSS 战中发挥的效果与凝视者是一样的，升级时也推荐优先加 STR。此外还要提升敏捷，否则经常会出现打不到人的情况；由于战士所能装备的强力武器射程往往较短，故防御力不足的话在前列会被秒，建议 AGI 和 VIT 的提升一视同仁。Lv6 时能习得“集中”，需要的神器同样是能够发动“超集中”的“トゥルースナイプ”，刷出“神の両腕”的话，结合“二刀流”的特性也可以进一步提高伤害输出。

名称	类型	习得	消耗	效果
反击	特殊技能	Lv3	–	受到敌方物理攻击时有一定几率反击，选择防御时发动几率较高
ラッシュアタック	特殊技能	Lv6	–	对敌方一列上的随机对象进行 3 次攻击（需要先处在集中状态）
ファイナルガッツ	特殊技能	Lv10	–	自身战斗不能时有一定几率以 HP 为 1 的状态存活，选择防御时发动几率较高
ワイルドスイング	特殊技能	Lv15	–	对敌方单体进行大威力攻击，但命中力较低
レイジングヒット	特殊技能	Lv21	–	对敌方一列上的随机对象进行 5 次攻击，但攻击力和命中力有少许降低（需要先处在集中状态）
サイクロン	特殊技能	Lv28	–	对敌方一列上的随机对象进行 7 次攻击，但攻击力和命中力有所降低（需要先处在集中状态）

圣骑士（パラディン）

前列肉盾型角色，配合 VIT 上限最高的矮人族，能够成为队伍的守护神。由于常常需要在 BOSS 战中单兵突前、担当吸引火力的角色，故升级时优先给 VIT 加点，提升防御力和 HP，达到上限后再把点数分给 AGI。圣骑士在 19 级后对麻痹和致命效果免疫，只要不被打出气绝存活率就没问题，还可以由治疗师给他附加“デバインアーマー”进一步强化防御力。如果能刷出神器“パリィ”和“反击”就更完美了，在前列全程防御简直坚如磐石，不时还能展开还击锦上添花。

名称	类型	习得	消耗	效果
デバインボディ	特殊技能	Lv1	–	每达到一定 Lv 防御力会获得额外加成，一定几率发动伤害减半的效果
フロントガード	特殊技能	Lv4	–	一定几率保护后列的同伴，选择防御时发动几率较高
ホーリーチャージ	特殊技能	Lv7	–	无视敌方单体防御力进行攻击，对不死族有特效，自身防御力减半、命中力上升
ディボーション	特殊技能	Lv12	–	替同伴承受来自敌方的攻击，自身回避力上升，但对瞄准其他列的攻击发动几率较低
ホーリーガード	特殊技能	Lv19	–	完全防御来自敌方的麻痹、致命攻击
プロヴィデンス	特殊技能	Lv28	–	无视敌方单体防御力进行攻击，对不死族有特效，自身防御力为 0、命中力上升、攻击次数 +1

武士（サムライ）

同样作为物理伤害输出型职业，武士对回避力有相当高的要求，故要优先提升 AGI、之后才是 STR 和 LUC，原因就在于系统介绍得不明不白的两招“修罗”。“修罗 表式”要求武士成功回避敌方的攻击后才能继续连击，如果武士位于后列、敌方攻击无法命中的话单挑就会中断了（不过“ホーリーシール”的效果无影响）；“修罗 里式”虽然不强制要求回避敌方攻击，但同样要在敌方的射程范围内，堪称堂堂正正的单挑。由于修罗发动后武士的防御力降为 0，故没有超高的回避力轻易就会被重创，除了反复用治疗师的辅助魔法来提升回避外，配合神器“シャドーステップ”也能降低自身的危险性。

名称	类型	习得	消耗	效果
二刀流	特殊技能	Lv1	–	弓箭以外的单手武器也可以装在左手
斩り込み 壹	特殊技能	Lv4	–	对敌方一列展开范围攻击，但攻击力有少许下降（二刀流时武器射程以较长的为准）
修罗 表式	特殊技能	Lv7	–	与攻击目标单挑，成功回避敌方攻击时能继续展开连击，自身防御力为 0，连续攻击次数随 Lv 提高而增加
斩り込み 贰	特殊技能	Lv12	–	对敌方两列展开范围攻击，但攻击力有所下降（二刀流时武器射程以较长的为准）
修罗 里式	特殊技能	Lv19	–	与攻击目标单挑，直至分出胜负，自身防御力为 0，连续攻击次数随 Lv 提高而增加
斩り込み 叁	特殊技能	Lv28	–	对敌方三列展开范围攻击，但攻击力大幅下降（二刀流时武器射程以较长的为准）

游侠（レンジャー）

游侠的招式乍看上去貌不惊人，但由于 25 级时能习得实用特技“超集中”，只要不被敌方的攻击命中就会一直处在“集中”状态（中毒伤害无影响），故能免去一个回合的准备时间，大大提升伤害输出。由于游侠自身缺乏强力的多段判定招式，想要在 BOSS 战中发挥实力，需要刷出“サイクロン”或“ユピテルベイン”神器来增加攻击火力。游侠的高命中可以完全适应这些招式，而远程攻击配合贯通效果的特性在面对数列杂兵时也能够游刃有余。升级加点时优先分配给 STR 和 AGI。

名称	类型	习得	消耗	效果
狩人の目	特殊技能	Lv3	–	选择攻击对象时可以看到其当前 HP
スナイプ	特殊技能	Lv7	–	无视敌方回避技能用弓箭进行强力一击，命中力、会心率上升（需要先处在集中状态）
ピアース	特殊技能	Lv12	–	用弓箭进行攻击时有一定几率贯穿敌人、攻击到后列（无法与部分特技并用）
バリスタショット	特殊技能	Lv18	–	对敌方一列上的随机对象进行 3 次攻击，攻击力、命中力有少许下降
トゥルースナイプ	特殊技能	Lv25	–	100% 命中、必定发动贯穿效果的狙击，并令敌方回避力下降

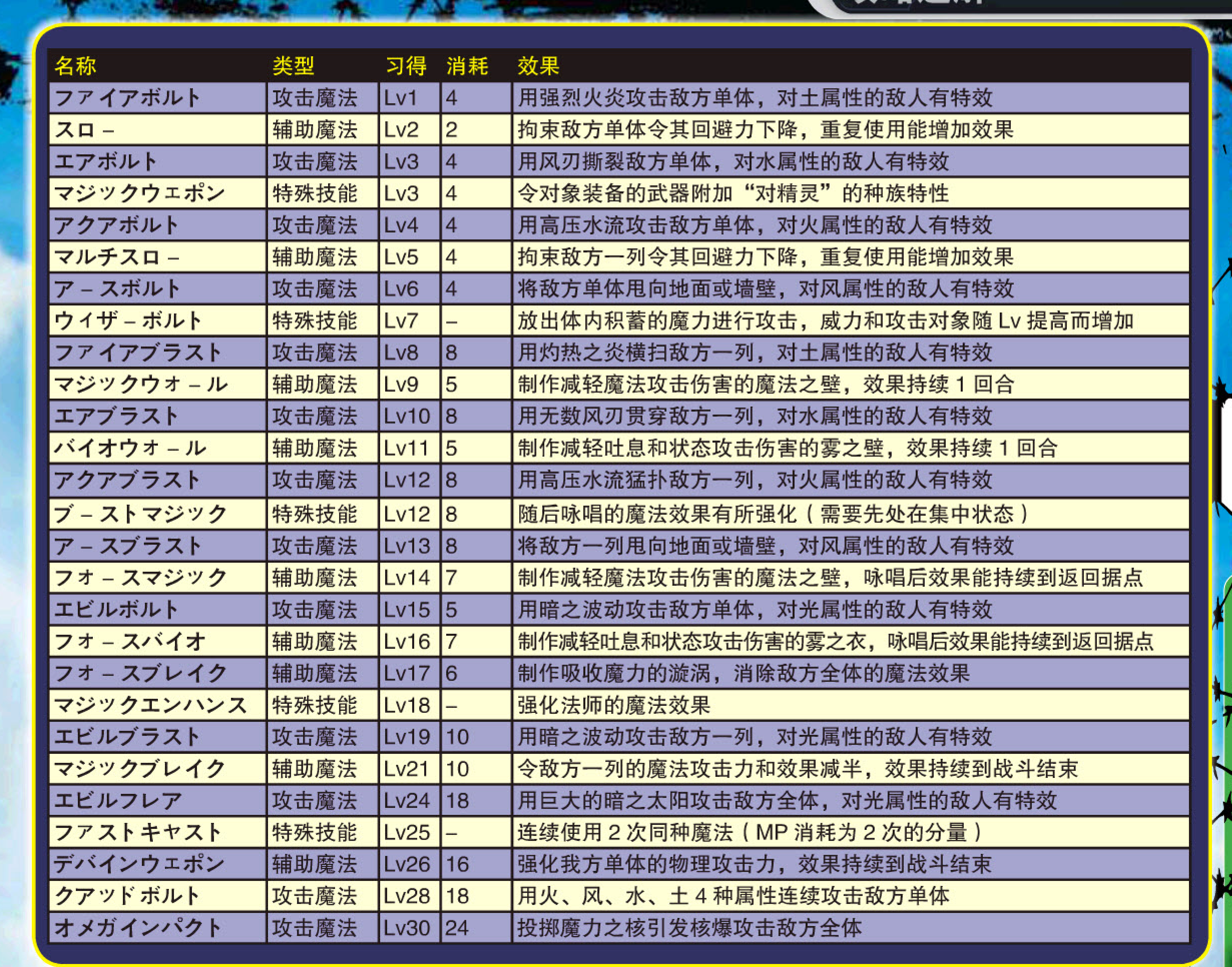
刺客（アサシン）

与兽人族非常契合的职业，6 级时能够习得隐身，让敌方在攻击时找不到自己，几个招式也都要求刺客处在隐身状态才能展开。刺客适用的武器常常带有各种异常效果，故升级时推荐优先增加 LUC 和 AGI，提升发动几率走异常状态流战术，协助队伍的其他角色展开进攻。在高 LUC 的前提下，配合一些多段攻击判定的神器也能提高“キラーエッジ”的发动几率，轻松秒杀杂兵。另外推荐刷出“神の两腕”，用二刀流的特性让刺客装上更多带异常效果的武器。

名称	类型	习得	消耗	效果
シャドーステップ	特殊技能	Lv1	–	每达到一定 Lv 回避力会获得额外加成，不装防具时效果增加
キラーエッジ	特殊技能	Lv3	–	一定几率发动攻击次数 +1 的致命攻击
スニークアタック	特殊技能	Lv6	–	发动命中力极高的隐秘攻击（需先处在隐身状态）
ミラージュ	特殊技能	Lv10	–	1 回合内制作回避力极高的幻影，能守护同伴、抵御敌方攻击
パリィ	特殊技能	Lv15	–	一定几率令攻击无效化，选择防御时发动的几率较高
クロスフィックス	特殊技能	Lv21	–	发动的回合到次回合间封印敌方的动作，但会被敌方发现
シャドーアサルト	特殊技能	Lv28	–	对敌方单体发动必中攻击，隐身的时间越久威力越高，但会被敌方发现（需先处在隐身状态）

法师（ウィザード）

魔法攻击型角色，以高 INT 的精灵族来担任效果极佳，升级时优先点 INT 和 MYS。法师拥有 5 种属性的攻击魔法，在掌握了敌方属性后可以有效地进行打击，如果刷出神器“ホーリーセット”能填补其缺乏光属性魔法的空白，“マナ回复”也是必不可少的神器。“ブーストマジック”可以让下次咏唱魔法的效果提升为 2 倍，相比“ファストキャスト”更节省 MP。蓄力后“クアッドボルト”能迅速对单体造成极大伤害，“エビルフレア”和“オメガインパクト”则是快速清屏的大范围杀伤性武器。如果魔法攻击的效果不佳，用“デバインウェポン”伺机给物理攻击手大幅强化攻击力也是法师的职责所在。



名称	类型	习得	消耗	效果
ファイアボルト	攻击魔法	Lv1	4	用强烈火炎攻击敌方单体，对土属性的敌人有特效
スロ－	辅助魔法	Lv2	2	拘束敌方单体令其回避力下降，重复使用能增加效果
エアボルト	攻击魔法	Lv3	4	用风刃撕裂敌方单体，对水属性的敌人有特效
マジックウエポン	特殊技能	Lv3	4	令对象装备的武器附加“对精灵”的种族特性
アクアボルト	攻击魔法	Lv4	4	用高压水流攻击敌方单体，对火属性的敌人有特效
マルチスロ－	辅助魔法	Lv5	4	拘束敌方一列令其回避力下降，重复使用能增加效果
ア－スボルト	攻击魔法	Lv6	4	将敌方单体甩向地面或墙壁，对风属性的敌人有特效
ウィザ－ボルト	特殊技能	Lv7	–	放出体内积蓄的魔力进行攻击，威力和攻击对象随 Lv 提高而增加
ファイアブラスト	攻击魔法	Lv8	8	用灼热之炎横扫敌方一列，对土属性的敌人有特效
マジックウォ－ル	辅助魔法	Lv9	5	制作减轻魔法攻击伤害的魔法之壁，效果持续 1 回合
エアブラスト	攻击魔法	Lv10	8	用无数风刃贯穿敌方一列，对水属性的敌人有特效
バイオウォ－ル	辅助魔法	Lv11	5	制作减轻吐息和状态攻击伤害的雾之壁，效果持续 1 回合
アクアブラスト	攻击魔法	Lv12	8	用高压水流猛扑敌方一列，对火属性的敌人有特效
ブ－ストマジック	特殊技能	Lv12	8	随后咏唱的魔法效果有所强化（需要先处在集中状态）
ア－スブラスト	攻击魔法	Lv13	8	将敌方一列甩向地面或墙壁，对风属性的敌人有特效
フォ－スマジック	辅助魔法	Lv14	7	制作减轻魔法攻击伤害的魔法之壁，咏唱后效果能持续到返回据点
エビルボルト	攻击魔法	Lv15	5	用暗之波动攻击敌方单体，对光属性的敌人有特效
フォ－スバイオ	辅助魔法	Lv16	7	制作减轻吐息和状态攻击伤害的雾之衣，咏唱后效果能持续到返回据点
フォ－スブレイク	辅助魔法	Lv17	6	制作吸收魔力的漩涡，消除敌方全体的魔法效果
マジックエンハンス	特殊技能	Lv18	–	强化法师的魔法效果
エビルブラスト	攻击魔法	Lv19	10	用暗之波动攻击敌方一列，对光属性的敌人有特效
マジックブレイク	辅助魔法	Lv21	10	令敌方一列的魔法攻击力和效果减半，效果持续到战斗结束
エビルフレア	攻击魔法	Lv24	18	用巨大的暗之太阳攻击敌方全体，对光属性的敌人有特效
ファストキャスト	特殊技能	Lv25	–	连续使用 2 次同种魔法（MP 消耗为 2 次的分量）
デバインウエポン	辅助魔法	Lv26	16	强化我方单体的物理攻击力，效果持续到战斗结束
クアッドボルト	攻击魔法	Lv28	18	用火、风、水、土 4 种属性连续攻击敌方单体
オメガインパクト	攻击魔法	Lv30	24	投掷魔力之核引发核爆攻击敌方全体

治疗师（ヒ－ラ－）

标准的奶妈职业，小人族的高 MYS 比较适合治疗师。升级加点除了 MYS 外，建议优先点 AGI 而非 INT，因为基本不需要治疗师进行法术攻击，反倒是及时快速地补血更为关键。“マナ回复”让治疗师的 MP 非常充足，大大延长探索迷宫的时间。在战斗中治疗师的职责便是加 BUFF 和回血，0 消耗的“ホ－リ－シ－ルド”使用率极高，“デバインア－マ－”则能大大强化前排肉盾角色的防御力。如果刷出神器“ファストキャスト”在施放辅助魔法时效率能提高一倍，装上“サポ－トセット W”也能分担法师对敌方用 DEBUFF 的责任。

名称	类型	习得	消耗	效果
キュア	回复魔法	Lv1	3	用神圣之力回复我方单体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
アボイド	辅助魔法	Lv2	2	用光之祝福提高我方单体的回避力，重复使用能增加效果
キュアポイズン	回复魔法	Lv3	4	用神圣之力解除我方单体的中毒状态
ホ－リ－ウエポン	特殊技能	Lv3	–	令对象装备的武器附加“对不死”的种族特性
ヒット	辅助魔法	Lv4	3	用光之祝福提高我方单体的命中力，重复使用能增加效果
マルチキュア	回复魔法	Lv5	8	用神圣之力回复我方全体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
マナ回复 I	特殊技能	Lv6	–	在迷宫内移动时 MP 回复，回复速度随 Lv 提高而加快
マルチアボイド	辅助魔法	Lv6	5	用光之祝福提高我方全体的回避力，重复使用能增加效果
キュアパラライズ	回复魔法	Lv7	5	用神圣之力解除我方单体的麻痹状态
マルチヒット	辅助魔法	Lv8	8	用光之祝福提高我方全体的命中力，重复使用能增加效果
ハイキュア	回复魔法	Lv9	6	大幅回复我方单体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
ホ－リ－シ－ルド	特殊技能	Lv10	–	制作守护同伴、抵御敌方攻击的障壁，耐久力随着 Lv 提高而增加
フォ－スアボイド	辅助魔法	Lv10	7	用光之加护提高我方全体的回避力，咏唱后效果能持续到返回据点
ホ－リ－ライト	攻击魔法	Lv11	5	用光之矢贯穿敌方单体，对暗属性的敌人有特效
ヘルスキュア	回复魔法	Lv13	6	解除我方单体的所有异常状态（战斗不能除外）
フォ－スアヒット	辅助魔法	Lv14	10	用光之加护提高我方全体的命中力，咏唱后效果能持续到返回据点
ヒ－ルエンハンス	特殊技能	Lv15	–	强化治疗师的魔法效果
クレイエム	攻击魔法	Lv16	6	用神圣的钟声令敌方单体的灵魂升天，但对强敌无效

名称	类型	习得	消耗	效果
ハイマルチキュア	回复魔法	Lv17	16	大幅回复我方全体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
デバインア－マ－	辅助魔法	Lv18	12	给我方单体附加减轻物理攻击伤害的神之铠，效果持续到战斗结束
ホ－リ－シャイン	攻击魔法	Lv20	10	用无数光之矢贯穿敌方一列，对暗属性的敌人有特效
マナコンバ－ト	特殊技能	Lv21	–	令自身和其他成员的 MP 互换
フォ－スガ－ド	辅助魔法	Lv22	9	制造神圣的光之壁，能抵御 1 次消除我方常驻魔法效果的攻击
フルキュア	回复魔法	Lv24	12	用神圣之力完全回复我方单体的 HP
グランドクロス	攻击魔法	Lv26	12	用审判之光令敌方一列的灵魂升天，但对强敌无效
マナ回复Ⅱ	特殊技能	Lv28	–	在战斗时每经过一定回合 MP 回复，MYS 越高间隔越短
ハイヘルスキュア	回复魔法	Lv28	16	解除我方全体的所有异常状态（战斗不能除外）
ファイナルキュア	回复魔法	Lv30	16	用神圣之力解除我方单体的所有异常状态（战斗不能除外）、并完全回复其 HP



恶魔特技

以下是正篇流程中所能收到的 10 个恶魔的全部特技，消耗一项指的是恶魔槽，0 消耗的是常驻魔法，只要恶魔随队同行就能生效。

コメット

名称	习得	消耗	效果
トウインクル	RANK 1	–	迷宫中隐藏着门的墙壁会发出亮光
フラッシュ	RANK 1	3	发出强烈的闪光并趁机从战斗中逃跑
星の加护Ⅰ	RANK 4	–	武具以外的宝物入手率提高 10%
星の加护Ⅱ	RANK 9	–	武具以外的宝物入手率提高 20%
星の加护Ⅲ	RANK 15	–	武具以外的宝物入手率提高 30%

マルス

名称	习得	消耗	效果
龙人の加护Ⅰ	RANK 1	–	物理攻击伤害增加 20%
ドラゴンアサルトⅠ	RANK 4	5	我方全体无视敌方耐久力一起攻击，但命中力下降 10
龙人の加护Ⅱ	RANK 8	–	物理攻击伤害增加 40%
ドラゴンアサルトⅡ	RANK 12	8	我方全体无视敌方耐久力一起攻击，但命中力下降 5
龙人の加护Ⅲ	RANK 17	–	物理攻击伤害增加 60%
ドラゴンアサルトⅢ	RANK 22	13	我方全体无视敌方耐久力一起攻击

クロノス

名称	习得	消耗	效果
アイアンフットⅠ	RANK 1	–	迷宫中的所有伤害地形无效化
铁人の加护Ⅰ	RANK 1	–	受到物理伤害减轻 15%
アイアンシェルⅠ	RANK 4	4	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续 1 回合
铁人の加护Ⅱ	RANK 8	–	受到物理伤害减轻 30%
アイアンシェルⅡ	RANK 12	8	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续 2 回合
铁人の加护Ⅲ	RANK 17	–	受到物理伤害减轻 45%
アイアンシェルⅢ	RANK 22	12	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续 3 回合

ヘルメス

名称	习得	消耗	效果
翼人の加护Ⅰ	RANK 1	–	命中和回避能力上升 2，防止敌方先制攻击
ウインドアクトⅠ	RANK 4	3	1 个回合内必定先制攻击
翼人の加护Ⅱ	RANK 7	–	命中和回避能力上升 4，防止敌方先制攻击
ウインドアクトⅡ	RANK 10	7	2 个回合内必定先制攻击
猛毒の岚	RANK 14	5	敌方一列被猛毒之岚包围，持续 3 个回合
翼人の加护Ⅲ	RANK 18	–	命中和回避能力上升 6，防止敌方先制攻击
ウインドアクトⅢ	RANK 22	10	3 个回合内必定先制攻击

ネプトゥヌス

名称	习得	消耗	效果
人鱼の加护Ⅰ	RANK 1	–	最大 HP 增加 20%
ヒ－ルシャワ－Ⅰ	RANK 4	5	每回合回复 HP 10%
沉默の雾	RANK 7	3	敌方一列被忘却之雾包围，持续 3 个回合
人鱼の加护Ⅱ	RANK 10	–	最大 HP 增加 30%
ヒ－ルシャワ－Ⅱ	RANK 14	10	每回合回复 HP 15%
人鱼の加护Ⅲ	RANK 18	–	最大 HP 增加 40%
ヒ－ルシャワ－Ⅲ	RANK 22	15	每回合回复 HP 20%

ユピテル

名称	习得	消耗	效果
雷人の加护	RANK 1	–	迷宫中的所有伤害墙壁无效化
エレキバインドⅠ	RANK 4	3	敌方一列的命中和回避能力下降 3，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅰ	RANK 7	4	我方全员对敌方前列进行必中攻击，但攻击力下降 20%



名称	习得	消耗	效果
エレキバインドⅡ	RANK 10	5	敌方一列的命中和回避能力下降 6，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅱ	RANK 13	7	我方全员对敌方前列进行必中攻击，但攻击力下降 10%
エレキバインドⅢ	RANK 16	8	敌方一列的命中和回避能力下降 9，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅲ	RANK19	10	我方全员对敌方前列进行必中攻击

ヴィ－ナス

名称	习得	消耗	效果
黄金の加护Ⅰ	RANK 1	–	经验值和金钱入手量提升 5%
ゴ－ルデンシエルⅠ	RANK 4	3	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续 1 回合
黄金の加护Ⅱ	RANK 8	–	经验值和金钱入手量提升 10%
ゴ－ルデンシエルⅡ	RANK 12	6	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续 2 回合
黄金の加护Ⅲ	RANK 16	–	经验值和金钱入手量提升 15%
ゴ－ルデンシエルⅢ	RANK 20	9	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续 3 回合

アストロ

名称	习得	消耗	效果
魔人の加护Ⅰ	RANK 1	–	最大 MP 增加 20%
マジックバ－ストⅠ	RANK 4	5	魔法的威力和效果增强 50%，效果持续 1 回合
魔人の加护Ⅱ	RANK 8	–	最大 MP 增加 40%

名称	习得	消耗	效果
マジックバ－ストⅡ	RANK 12	11	魔法的威力和效果增强 50%，效果持续 2 回合
魔人の加护Ⅲ	RANK 16	–	最大 MP 增加 60%
マジックバ－ストⅢ	RANK 20	17	魔法的威力和效果增强 50%，效果持续 3 回合

ウラヌス

名称	习得	消耗	效果
天使の加护Ⅰ	RANK 1	–	受到魔法伤害减轻 30%，命中能力上升 1
光のヴェ－ル	RANK 4	13	制作防御远程攻击的光明帷幕，我方后列不会受到敌人的物理攻击
天使の加护Ⅱ	RANK 8	–	受到魔法伤害减轻 50%，命中能力上升 3
天使の子守歌	RANK 12	17	对敌方一列哼唱摇篮曲诱其沉睡，持续 3 个回合
天使の加护Ⅲ	RANK 16	–	受到魔法伤害减轻 70%，命中能力上升 5

プルト

名称	习得	消耗	效果
恶魔の加护Ⅰ	RANK 1	–	魔法攻击伤害上升 15%，回避能力上升 1
暗のヴェ－ル	RANK 4	13	制作防御远程攻击的暗黑帷幕，我方后列不会受到敌人的物理攻击
恶魔の加护Ⅱ	RANK 8	–	魔法攻击伤害上升 30%，回避能力上升 3
恶魔の讬宣	RANK 12	18	降雨令敌方一列愤怒迷失自我，持续 3 个回合
恶魔の加护Ⅲ	RANK 16	–	魔法攻击伤害上升 45%，回避能力上升 5

流程攻略

注：主角的默认种族为男性人类，初期可以自由选择外见、声音，但种族、性别、职业不能改变，下文使用其默认名字欧兹（オズ）。对话时出现的选项对剧情主线没有影响，玩家可以放心选择。迷宫中的宝箱位置、内容和强制战斗点会随机变化，故攻略只给出固定道具或事件的点位坐标以及迷宫地图，BOSS 战要点以普通难度“あつたかい”为准。

序幕

一开场欧兹就位于龙姬亭的地下牢狱，身穿铠甲的男子离去后很快便传来了惨叫声。目前可移动的路线较为单一，一路逃到地下室后从红发女性处得到武器，教学战面对的**コメット**是最弱的恶魔，普通攻击几下后便可轻松获胜。对方从暴走状态恢复后欧兹发动恶魔之眼的能力，得到“**コメットの魂**”。随兰斯罗娜（**ランスロ－ナ**）来到龙姬亭上层，与年轻的女性管理人芙兰（**フラン**）见面后，游戏正式开始。

OP 过后得到“**コメットの键**”，先前往 3F 的管理人室。选择“**确认する**”芙兰会介绍备选同伴，玩家也可以选“**自分で探す**”自己作成角色。随后前往 1F 的玄关（**エントランス**），并从兰斯罗娜处得到 300G 的初始资金，首个迷宫“赤の旧市街”也会在地图上开启。



赤の旧市街

在“永炎の市街”区域的（X08，Y14）会触发使用恶魔之力的教学战，依次选择指令“DEMON”→“**オ－プンデモン**”可以将已收服的恶魔召唤到战场上参与战斗。来到（X13，Y10）后按○键踢击矮墙，即可发现隐藏的大门——同行的恶魔必须是**コメット**才能看到这种隐藏门。将魔石（**ジェム**）类道具放在（X12，Y15）的魔方阵上，可以从魔界引来恶魔，击倒它们便可得到其持有的装备。此外，魔方阵也是变更随行恶魔以及存档、读档的重要场所。接下首个任务“**ランスロ－ナの课题**”，如法炮制压制（X07，Y19）的魔方阵后，一身戎装的芙兰出现，欧兹遂与其一同返回龙姬亭。芙兰会提及“租金（家赁）”的概念，今后每次从迷宫返回时都要缴纳，否则据点的部分功能将无法使用。在地下室见到普罗梅斯（**プロメス**）后可以开启复活和仓库功能，这里还能改变游戏的难度。到大广间向兰斯罗娜汇报，随后芙兰会委派新的任务“借用书**を**取**り**戻**せ**”，大广间的传言板上也可以接受其他任务。得到“魔法**の**受话器”后，大地图上会开启新的迷宫“奴隶墓地”。

再度进入“赤の旧市街”后会自动触发“**デモン讨伐 マルス**”，当前的目标是压制本迷宫全部 4 大区域的 8 个魔方阵，在压制魔方阵的时候 BOSS **マルス**有可能会现身，打不过的话不妨先选择逃跑。目前的杂兵虽然不强，但大量出现时我方很容易被车轮战耗死，建议玩家在练级的同时积攒金钱，攒够 1000G 后再租一间房子，把队伍扩充到 3 人安全性就会大大提升。在“永炎**の**市街”的（X15，Y19）能得到 5 个“魔法**のチョ－ク**”，踢开北侧隐藏的墙壁后进入“火龙**の**足迹”区域，踏到熔岩上是会费血的。目前角色的 HP 不足以强行踏过熔岩向北挺进，先绕向东南的路口进入“湖水侵蚀街”区域。由此绕到北侧可进入“水运商区”，



在（X13，Y05）有一个传送装置，不过目前无法使用，而在另一边的（X10，Y04）处调查尸体可得到“**ボロボロの护符**”（任务“护符泥棒”相关）。从“水运商区”向西同样可以到达熔岩覆盖的“火龙の足迹”。在压制魔方阵的过程中需先击倒BOSS一次，待把迷宫内的所有魔方阵尽皆压制后，“火龙の足迹”的（X12，Y12）就会出现特殊的恶魔魔方阵，在此需与暴走化的BOSS开战，获胜后才能得到“**マルスの魂**”。随后返回龙姬亭找芙兰，可以领取赏金，但想要与恶魔契约需要完成大广间传言板上的带有钥匙图标的任务。先后将“管理人室の扫除”和“葬仪屋の赖み”完成后前往管理人室，方能得到“**マルスの键**”。玄关的剧情过后新的迷宫“黑い槛”开启（该迷宫内每个区域都以能契约的恶魔命名，想要逐层深入探索必须要有相应的恶魔之键，主线通关后才能完全踏破，故本攻略暂不作介绍）。

BOSS战・マルス

HP：通常约300、暴走约500

通常状态下BOSS会挥动链锯展开物理攻击，火属性魔法“ファイアボルト”的伤害值相对较低。此战建议用一人前列、两人后列的阵型，以游戏的默认队伍配置为例——圣骑士在前列不断防御吸引火力，后列的主角欧兹持弓负责火力输出，治疗师专职回复。圣骑士在4级时习得的“フロントガード”配合防御指令可以有效地保护后列单位，只要前列肉盾的防御力足够，再给回复系角色配上“愈しの杖”这类有MYS加成的装备（该杖直接使用也有回血效果），可以非常安全地击退BOSS。

暴走状态下BOSS召唤出的杂兵マルスシード（火属性）会替其承担伤害，需要优先干掉。此外BOSS会使用针对全体的火属性魔法“ファイアブラスト”，如果治疗师尚未习得“マルチキュア”，就需要准备几个全体回复药来应对。开战后建议用治疗师的“ヒット”给主攻手提升命中力，其他战术跟之前一致。

奴隶墓地

进入迷宫后自动触发“**デモン讨伐 クロノス**”，同样要求玩家压制全部的魔方阵，并先后击倒普通状态和暴走状态下的**クロノス**，这个降服恶魔的步骤今后就不再赘述了。本迷宫有大量的不死族杂兵，武器拥有“对不死”特性的话对它们较为有效，使用治疗师的“**ホ－リ－ウェポン**”也可以给任意武器暂时附加对不死的特性。紫色的地面是诅咒之沼，踩上后会削减HP。将两个区域的7个魔方阵全部压制就能令恶魔魔方阵出现，不过想要打开通路必须先在“名无し达の墓所”（X06，Y18）的大门前触发并完成任务“**魔物のしがらみ**”。“**咒われた灵园**”的（X11，Y00）位置北侧有一道隐藏门，而恶魔魔方阵则位于毒沼包围的（X12，Y06）。建议玩家在此阶段攒足5000G，把队伍扩充至4人以强化火力输出。



BOSS战・クロノス

HP：通常约1000、暴走约1500

通常状态下BOSS的实力相比マルス并没有提升太多，除了物理攻击、土属性魔法“アースボルト”外，受到伤害时还有一定几率发动反击。我方同样可以采取前列诱敌、后列主攻的战术，随行使魔建议召唤マルス，其多段攻击可以带来稳定的火力输出。主角在7级时习得的“テラベイン”能在1回合后连续发动3次攻击，也是主要的伤害输出点。此外针对BOSS的HP较高的特点，可在战前招入第4名同伴，默认配置的战士会令我方的战斗力提升一个台阶，攻击技“ラッシュアタック”可以大大缩短战斗的时间。

面对暴走状态的BOSS战同样需要先清掉充当肉盾的杂兵クロノスシード（土属性），其主要威胁是攻击全体的土属性魔法“アースブラスト”，只要治疗师的“マルチキュア”及时跟上就能保证安全。进攻套路依旧是主角的“テラベイン”和恶魔的多段攻击。虽然BOSS防御力出色，但在我方的强攻下很快就会败下阵来。

带着“クロノスの魂”返回龙姬亭后不要急着向芙兰汇报，先存档并整备一番，因为进入管理人室对话选择“问题ない”后魔物便会突然来袭。从NPC处获得“精灵の药”、“星树の叶”、“クロノスの键”后就要迎来BOSS二连战。获胜后依次前往地下室、大广间触发事件，庆功宴上欧兹的身体突然发生异样的波动，进而化成了恶魔的形态，罗娜为了封印暴走的欧兹使用邪眼之力并因此而牺牲。在葬礼后芙兰说出了真相，欧兹本是以人的肉体制作出的恶魔，但拥有人类的灵魂的他拒绝暗之力并因此遭到了恶魔的放逐，不过偶尔仍会受到恶魔灵魂的控制而发生暴走。芙兰希望欧兹留在龙姬亭，以人类的身分继续战斗、保护他人……



BOSS战・ミドガルズヘッド

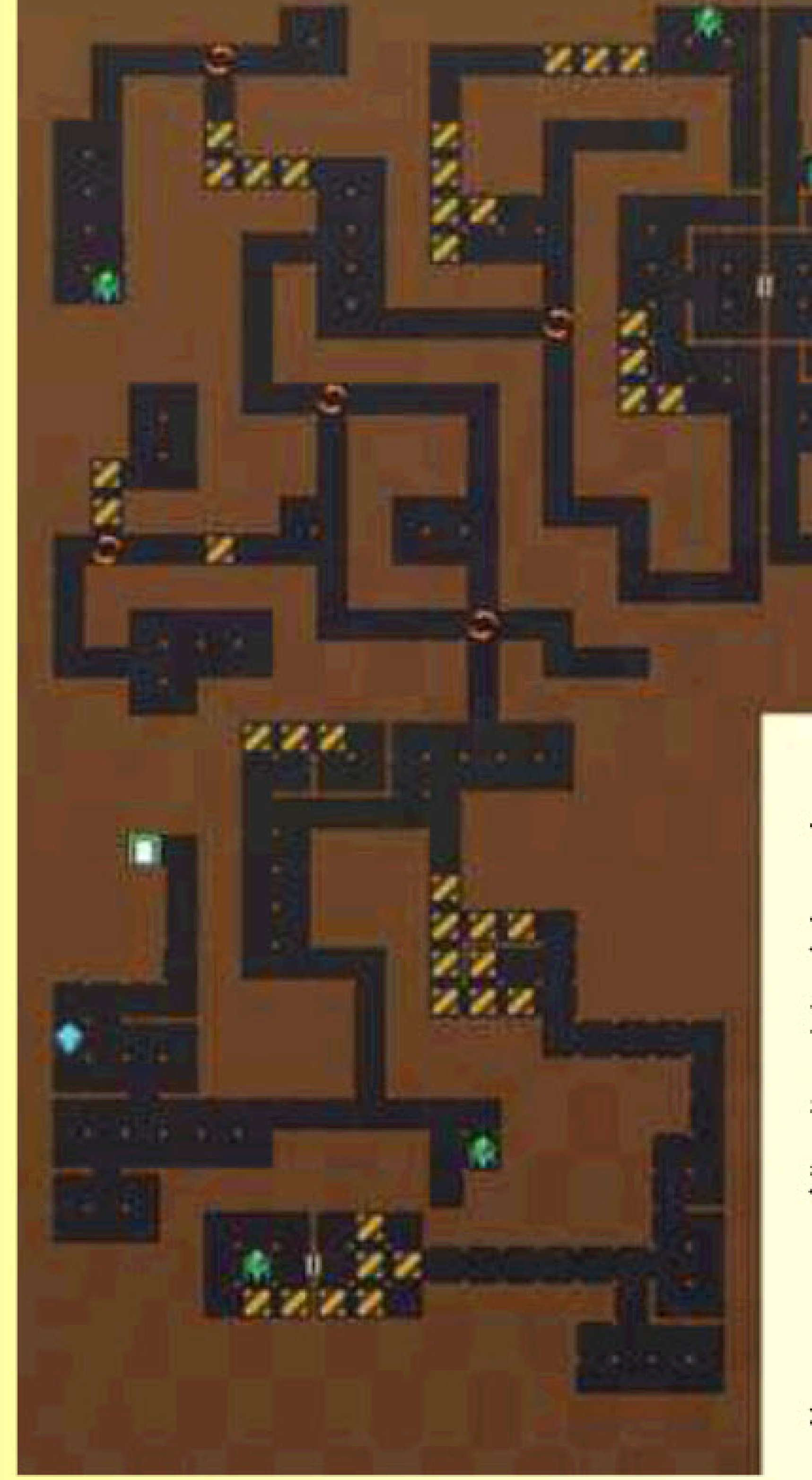
HP：首战约1400、次战约1000

BOSS每回合可行动两次，普通攻击伤害不高但附带中毒效果，更为麻烦的是攻击全体的猛毒吐息。仅靠一人要同时负责回复和解毒会比较吃紧，建议准备上“毒消し”、“リンゴ”等充足的解毒道具，以缓解治疗师的压力。首战获胜后还需要继续迎战另一条蓝色的触手，其初期HP比前一阶段更少，不过会用“ハイキュア”给自己补血。BOSS不再用毒，而是会摇晃大地令我方的队列被打乱（前后列交换），这样原本处在后列的弱防角色很容易被二连攻击干掉，建议把主角的等级升到10级学会“ホイッスル”，能免疫破坏队列的招式战斗就很轻松了。使魔依然推荐マルス，一旦她把BOSS打出气绝状态，其防御力就会大大降低。



星树のとばり

恶魔**クロノス**的特性是无视迷宫中的伤害地形，故之前的熔岩、毒沼地形可以放心探索了。带着她踏过“奴隶墓地・咒**われた**灵园”的毒沼，从东北的出口离开可以进入全新的迷宫“星树のとばり”，“**デモン**讨伐 **ヘルメス**”的任务也随之开启（踏过“名无し达の墓所”东南的毒沼可以到达“古王の庙堂”，不过由于大门上锁目前无法进入内部）。先调查“木漏れ日の森”区域（X01，Y11）的传送



门之石（ゲ－トスト－ン）并选择“触れてみる”便可令其启动。树林内的荆棘是伤血地形，“迷いの森”地区还有一种特殊的谜之回廊地形，踩上去后会随机发生自动转向，且在缩略地图上无法看出自己的朝向，玩家必须靠肉眼观察周围的环境来判断。在“木漏れ日の森”调查（X15，Y02）的尸体可以得到621G以及“ヒ－スの借用书”（任务“人狩り依赖”相关）。“白の庭院”区域（X10，Y18）的南侧有隐藏大门，在（X14，Y12）会发现一只小精灵，将目前可探索区域内的6个魔方阵尽皆压制再找她对话，旁边的门才会打开。



东侧森林同样分为3个区域，这里开始出现精灵系敌人，建议攒足10000G把队伍扩充至5人，默认的同伴为法师，其特技“マジックウェポン”可以给武器附加对精灵特效，在BOSS战中也能发挥极大的作用。“星明りの森”的（X09，Y16）的西侧有隐藏门，（X05，Y04）还有一个巨大的宝箱，看着诱人千万不要去碰，这是任务“ミミックク讨伐”相关的敌人，怪物的实力甚至比本迷宫的BOSS还更强！压制全部10个魔法阵后“茨の庭院”的（X11，Y09）就会出现恶魔魔方阵，不过（X14，Y00）南侧的上锁大门无法打开，因此第三个区域“妖精の隐れ里”暂时无法前往。击倒BOSS后返回龙姬亭找芙兰对话，还需要完成钥匙任务“洗い物の回收”才能拿到“ヘルメスの键”。

BOSS战・ヘルメス

HP：通常约900、暴走约1000

BOSS每回合能行动两次，通常状态下除了会使用物理攻击以及对单体风属性魔法“エアボルト”外，还会刮起大风来吹乱我方的队列，“毒の岚”在造成全体伤害的同时也附带中毒效果。故此战有些类似之前两场ミドガルズヘッド战的综合，提前使用主角的“ホイッスル”预防队列崩坏并准备好解毒药即可。战术依然采用前列防御、后列强攻。不过需要注意的是，由于BOSS的回避力较高，开战后建议反复用治疗师的“マルチヒット”来强化我方的命中力。队伍中有法师的话可以发动“スロー”来降低敌方回避力，土属性魔法“アースボルト”也能造成稳定的伤害输出。

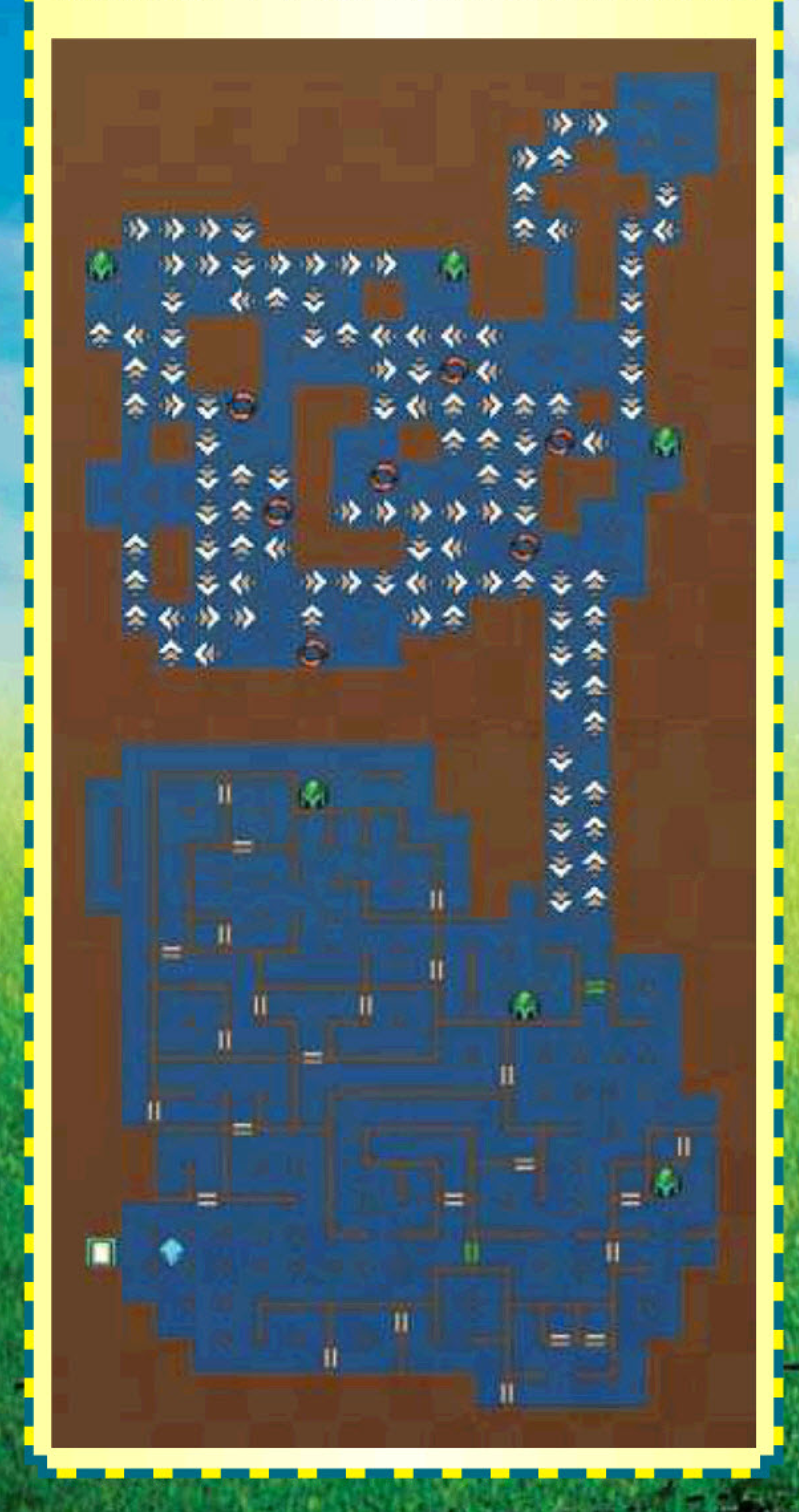
暴走战的难度提升得不多，玩家同样要优先干掉碍事的杂兵ヘルメスシード（风属性），BOSS的风属性魔法变成锁定全体的“エアブラスト”，其他攻击方式照旧。使魔推荐召唤クロノス（マルス的攻击基本上会挥空），她也会发动“スロー”，危急关头还能制造减轻物理伤害的障壁来抵御攻击。



青の旧市街

完成任务“护符泥棒”和“息吹のヴェール”，可以从道具店老板处得到可在水中呼吸的道具“息吹のヴェール”。来到“赤の旧市街・水运商区”，从（X13，Y05）那个先前无法使用的传送装置便能前往水下迷宫“青の旧市街”。来到“沉没市街”区域后自动触发任务“デモン讨伐 ネプトゥヌス”，由于在水下是无法使用任何魔法的（攻击、辅助、回复皆不可），事先发动的常驻魔法效果也会消失，故特殊技能、道具和恶魔技能就成了探索本迷宫时的关键，使用时会有特殊效果的装备也能起到一定的帮助作用。由于迷宫的限制性，建议玩家给队伍全换上物理型的职业，如武士、刺客、游侠等，治疗师和法师在家留守。

迷宫中的怪物实力有一定的提升，且多为水属性，故同行的恶魔建议选用风属性的ヘルメス予以克制。在“沉没市街”的（X08，Y11）会遇到沙克教团成员并得到“精灵神样への手纸”（带给地下室的プロメス会触发任务“シャ－ク样”），（X10，Y13）东侧则有隐藏的门。通过（X15，Y15）的水流向北便可进入“シュメル湖”区域，这里的地形较为复杂，除了强制移动的水流外，还夹杂着迷惑玩家方向感的



迷之回廊，自动转向后一定要仔细观察周围、判断自身的朝向，否则一旦踏错就要多走许多弯路。压制全部 6 个魔方阵后，恶魔魔方阵出现在“シュメル湖”的（X17，Y17）。移动到（X02，Y08）处时电话会作响，得知芙兰病倒了，欧兹需要返回龙姬亭一次（这次不用付房租了，笑）。在管理人室选择“水を饮ませる”，之后再前往大广间、管理人室触发事件芙兰便会康复。将“ネプトゥヌスの魂”交给她并做完“念话器の扫除”和“ルルの相谈”这两个钥匙任务，便可拿到“ネプトゥヌスの键”。

BOSS 战・ネプトゥヌス

HP：通常约 1200、暴走约 1500

通常状态下 BOSS 每回合二动，普通攻击带有催眠效果，“连续注射”攻击为 3 段判定，真正具有威胁的是攻击全体的“混乱ガス”，伤害高且附带混乱效果。这个护士外形的 BOSS 还拥有自我再生能力，每次能自我补血 400 以上，数回合后还会不断召唤肉盾杂兵。此战建议一上来就展开对攻，用战士、武士等职业辅以高攻击的武器，在战斗中利用特技的爆发性速战速决，否则时间越长对我方越不利。

暴走状态下的BOSS战有一定难度，初期其身边就有 3 个ネプトゥヌスシード（水属性），配合着每两回合回血 300 的特性，持久战轻易就会把我方拖垮。此外，攻击全体的“催泪药”伤害虽然不高，但带混乱和催眠两种异常状态，很容易打乱我方的部署。此战依旧要抓住对方物理防御力和 HP 不高的特点发动强攻，带上マルス提升物攻威力，战斗中则派ヘルメス出来助阵。开战后先让主攻手进入“集中”状态，待肉盾消除后迅速对 BOSS 集中火力，次回合在 BOSS 回血前发动恶魔技能“ウインドアクト”来确保我方的先制行动，争取将其秒杀。



接下来需要依次进行三个任务：①在“ミミック讨伐”任务中前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）调查宝箱并展开 BOSS 战，获胜后会发现一个有 5 星形状锁孔的宝箱；②接下任务“王の指轮”并从武器店老板处得到情报，前往先前那个特殊形状的宝箱处，选择“键を差してみる”用 5 把恶魔钥匙开启宝箱，拿到三至宝之一的“ダ－ル王の指轮”；③在自动触发任务“不可视の城门”后，于龙姬亭玄关处对话选择“指轮を试す”，进入异空间后立刻迎来一场恶战！

BOSS 战・ミドガルズハ－ト

HP：约 2500

此战与先前面对水之恶魔ネプトゥヌス的战斗有些类似，BOSS 处在杂兵的保护下，且拥有自我回复能力（补血 400 以上）。敌方的攻势威胁不算太大，除了针对全体的土属性魔法“アースブラスト”外，还会喷射麻痹瘴气，此外 BOSS 还会吞噬我方角色以及破坏队列，记得提前发动主角的特技“ホイッスル”。我方的战术打法、人员配置与先前保持一致，主攻手优先进入“集中”状态，等 BOSS 本体暴露后再展开迎头痛击，战斗中建议召唤火属性的マルス提升火力输出。



BOSS 战・アスタルト

HP：约 3500

BOSS每回合二动，物理攻击力颇高，

恶魔之眼

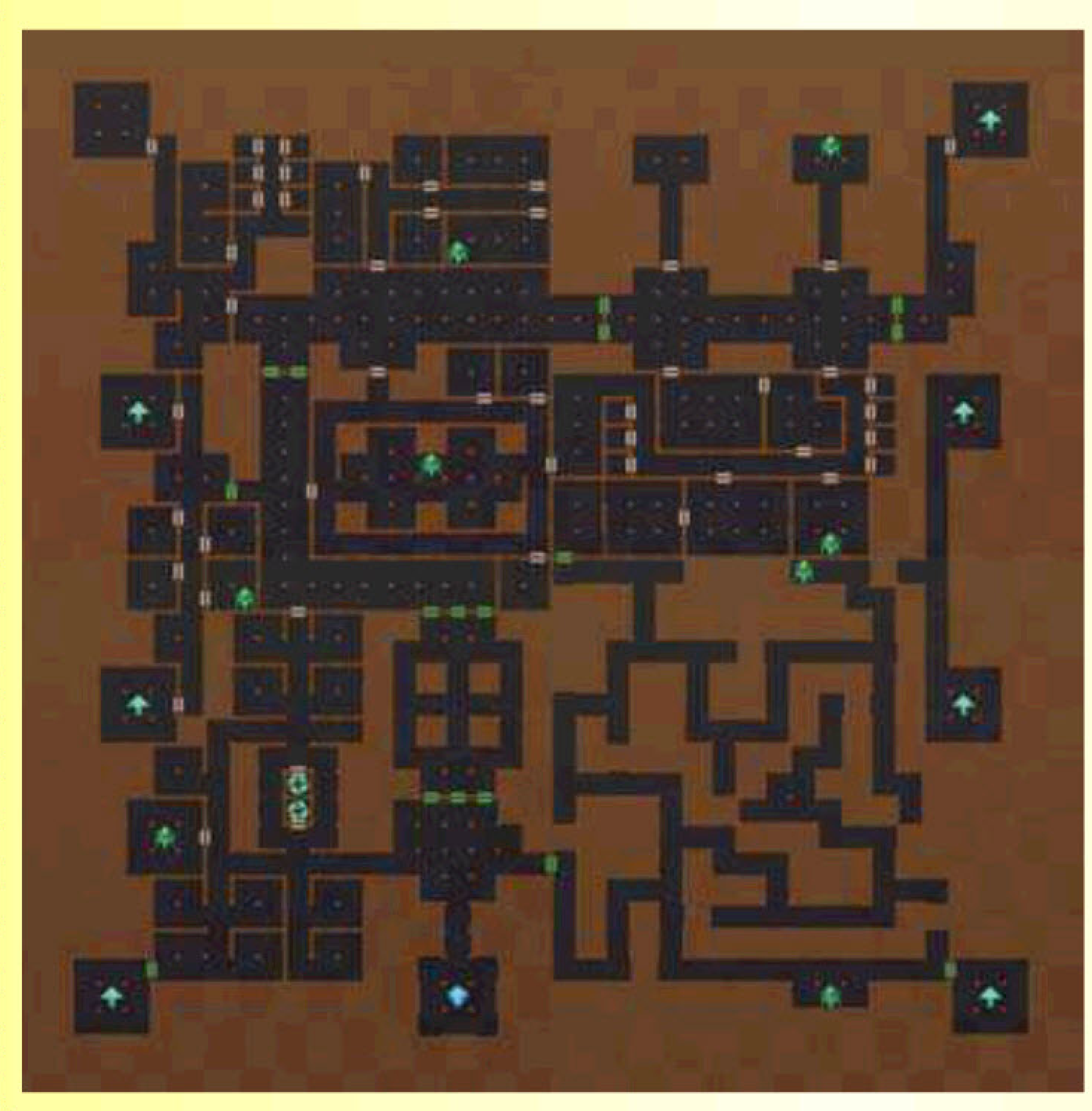
普通攻击带有混乱效果且可以直接打到后排角色，故肉盾战术无法奏效。敌方的招式有攻击一列的“魔力冲击波”、暗属性魔法“エビルボルト”和“エビルブラスト”、破坏我方队列的“妖しい踊り”，此外还会自我回复 500 以上。较为特殊的是当出现预兆提示的次回合，BOSS 就会发动“ソルゲイズ”令主角陷入暴走状态（无法用道具解除），应对此招的办法是确保有我方恶魔在场，她们就会替主角化解该招式。此战推荐带上治疗师和法师（攻击手随意），恶魔则用クロノス和ネプトゥヌス。开战后立刻发动恶魔的常驻技能“ヒールシャワー”，每回合自动回血的效果下可以把治疗师解放出来，用于提升我方全体的命中力，并伺机使用“ホーリーシールド”，只要能抵御一下攻击，以免 HP 不足的角色被秒杀即可；法师无需用魔法进行攻击，而是专注于使用“スロー”降低对方的回避力，否则我方的招式很难成功命中。



グリモダ-ル城

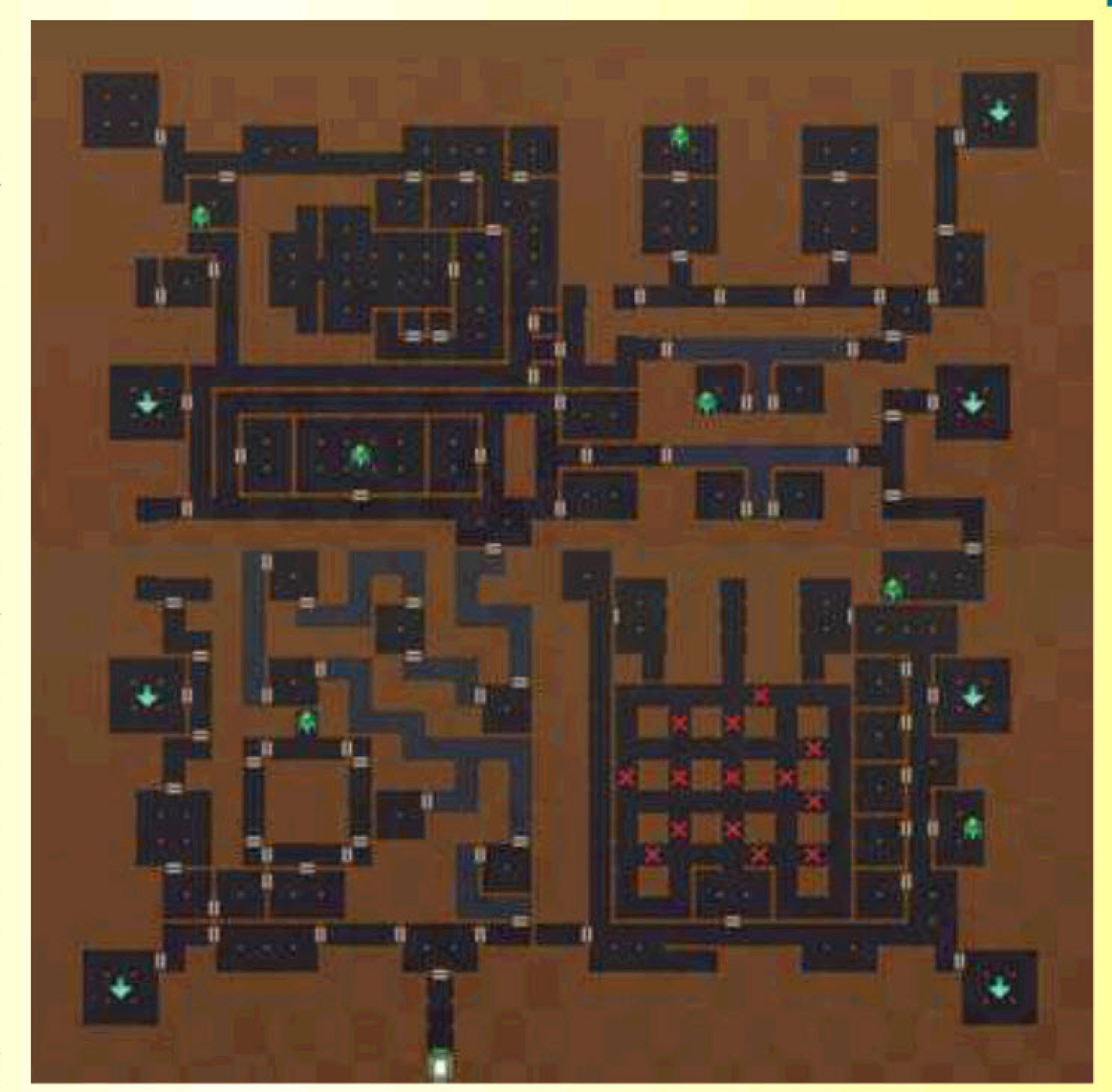
顺利进入城内后自动触发“**デモン讨伐 ユピテル**”（提醒一下此阶段去罗娜的房间内可以找到“**ローナの下着**”）。“城内升降区”的（X10，Y10）、（X10、Y11）有两部电梯，不过目前无法使用，（X16，Y14）天花板上悬挂着的剑则与任务“三至宝の剑”有关。迷宫内不少区域都有被沙克教团的成员暂时封锁着的铁门，先绕过“兵营区画”前往“作战区画”。“作战区画”的（X10，Y10）、（X04，Y10）北侧都有隐藏门，来到（X09，Y05）的会议室与沙克教团的司祭对话，回答“力を贷そう”。随后穿过西南角的厨房来到“巨大仓库”区域（厨房内有两面单向通行的墙壁），在（X08，Y11）迎战**スカルロード**（HP 约 2000）——杂兵和小 BOSS 都是不死族，推荐先用“**ホーリーウェポン**”给主攻手的武器附加“对不死”特性。返回会议室报告后，那些被教团封锁的区域就可以开通了。

从“作战区画”东北来到上层“展望区画”，（X11，Y07）的西侧墙壁内有隐藏门，其后的区域内一片漆黑，建议玩家看着小地图来行走。向西来到“礼拜区画”，在（X09，Y10）会见到教团的大司祭（任务“**シャーク样**”相关）。“动力区画”的大部分区域也是伸手不见五指，“宝物区画”则较为特殊，中央的宝物库有许多道路看似能走，踩上后会被传送回入口，此外还有数面单向通行的墙壁和门，请参看笔者绘制的地图进行移动。压制全部 15 个魔方阵后，“宝物区画”的（X06，Y18）会出现恶魔魔方阵，不过靠近后恶魔会逃走，



玩家需要从“动力区画”南端的出口追入“时计塔”区域。

“时计塔”的范围很小且路线单一，这里就不放地图了。玩家只要沿着楼梯上到 8F，然后从南侧的任意一个缺口跳下，沿另一侧的通道一路向上再次来到 8F 即可展开 BOSS 战。不过需要注意的是这里有一定的时间限制，大钟奏鸣 5 次后所有的楼梯就会隔断，需要玩家把 1F（X17，Y16）处的扳手拉动后才能重新攀登（其实时间很宽裕，5 次钟鸣足够玩家爬好几次的了）。获胜后带着“ユピテルの魂”返回龙姬亭，完成钥匙任务“空き巣を探せ”便可拿到“ユピテルの键”。



BOSS 战・ユピテル



HP：通常约 3400、暴走约 3200

通常状态下的 BOSS 的普通攻击为多段判定，如果尽数命中的话有可能直接秒掉我方角色，列攻击的伤害也很可观。针对其威胁在于物理攻击且只能命中前列角色的特性，圣骑士的肉盾战术又可以有所发挥了，再配合治疗师的“ホーリーシールド”，后列角色可以很安全地展开攻击。BOSS 虽然会用“キュア”自我回血，但每次只有 50 左右，根本杯水车薪。其召唤的杂兵ユピテルシード（光属性）可以用法师的暗属性魔法“エビルボルト”来克制。

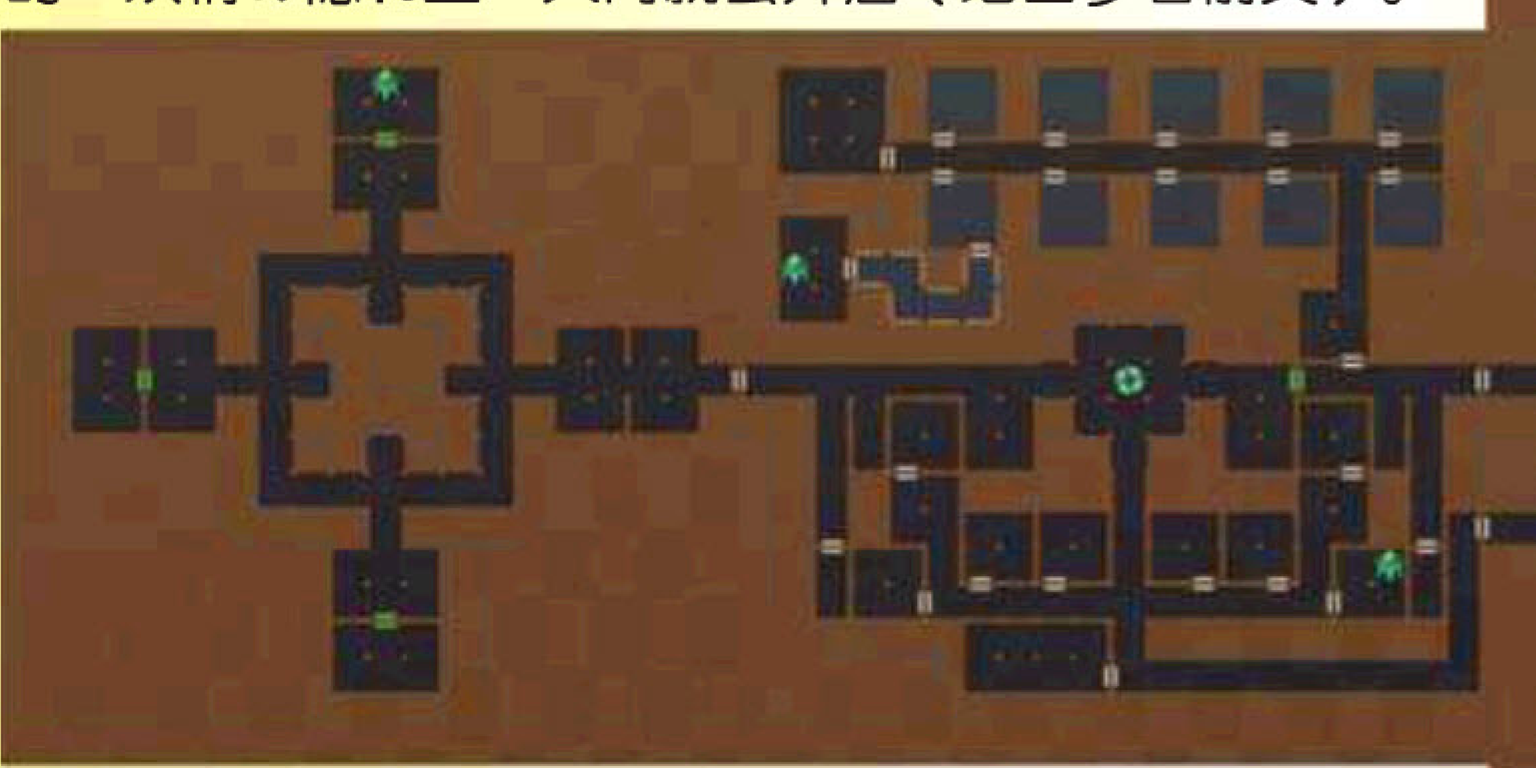
狂暴状态下的 BOSS 身边初期有 3 个杂兵，我方战术基本相同，除了治疗师的圣盾技能外，恶魔クロノス的“アイアンシェル”也可以起到保护作用。两战的整体难度都低于先前的アスタルト，而且玩家队伍在“グリモダール城”硕大的迷宫内磨练一番后等级提升得很快，相信都能轻松取胜。

地下牢狱

虽然会自动触发任务“三至宝の剑”，但需要集齐 10 把恶魔钥匙才行，此时先去完成“シャーク样”任务，获得“魔导升降机のレバー”后就可以利用“グリモダール城・城内升降区”（X10，Y10）的电梯展开探索了。先前往 B1“地下牢狱”触发任务“デモン讨伐ヴィーナス”，调查“管理栋”（X10，Y04）处尸体边的纸条会触发爆炸导致 HP 受损，（X06，Y14）漆黑房间内南侧有隐藏门。现阶段有不少大门都是上锁的，需先向东前往“作业场”进入（X04，Y07）西侧的隐藏门打开机关，然后沿南侧的小道进入狱长室，在（X14，Y10）调查得到“地下牢狱の键”，凭此便能深入探索。“监狱部屋”区域的（X09，Y13）东侧有隐藏门；“贵宾用监狱”的中央区域有 3 个把手——（X10，Y12）白色、

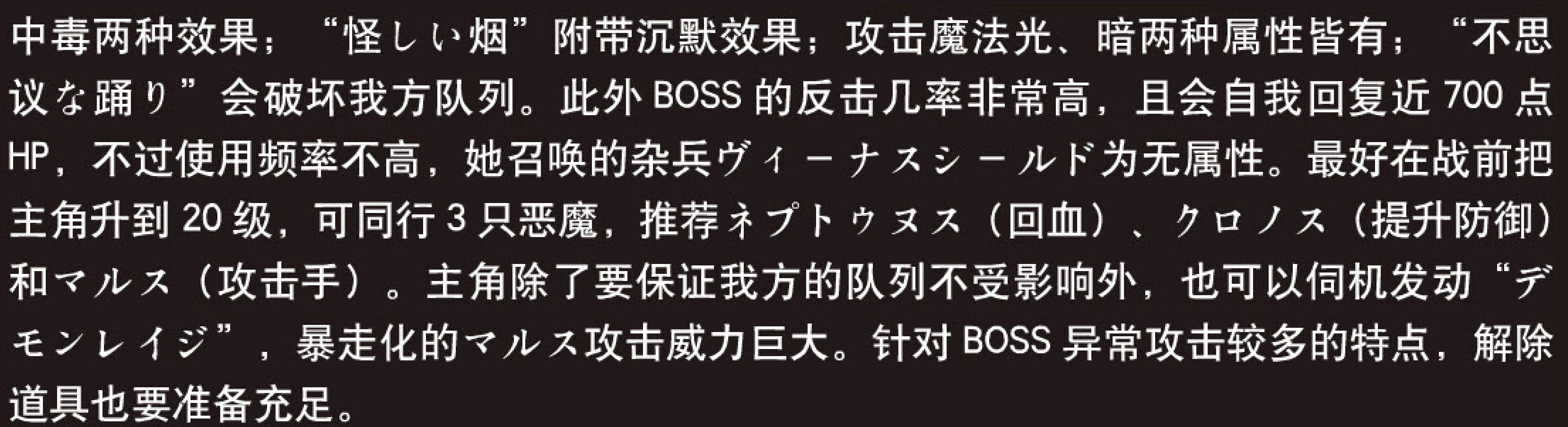
（X08，Y10）青色、（X10，Y08）红色，按照固定的顺序扳动能够打开特定的门，具体为“红、青、白”开启西侧门（X04，Y10），“白、红、青”开启北侧门（X10，Y16），“青、红、白”开启南侧门（X10，Y04）。压制全部9个魔方阵后，恶魔魔方阵便于“重罪犯人用监狱”的（X13，Y06）处显现。

“地下牢狱”的探索区域达到一定程度时返回龙姬亭还会触发任务“归らないフラン”，“星树のとばり”的“妖精の隐れ里”大门就会开启（地图参看前文）。



若是没有芙兰就无法与恶魔达成契约，故本任务还是要优先完成的（此期间房租会由猫耳女仆皮涅代收，逃不掉的）。虽然“妖精の隐れ里”只能由主角一个人进入，但在同行恶魔的辅助下难度不高，玩家也可以提前使用常驻型魔法来给主角增加BUFF，战斗中召唤恶魔后就全程防御，把敌人留给**マルス**来料理（完成任务后就可以全员进入此区域了）。带着“**ヴィ－ナスの魂**”与芙兰对话直接得到“**ヴィ－ナスの键**”，随后自动触发任务“旧市街の决斗”。前往“赤の旧市街·永炎の市街”的（X08，Y15）立刻迎来另一场BOSS战。



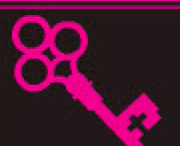


BOSS战·ヴィ－ナス

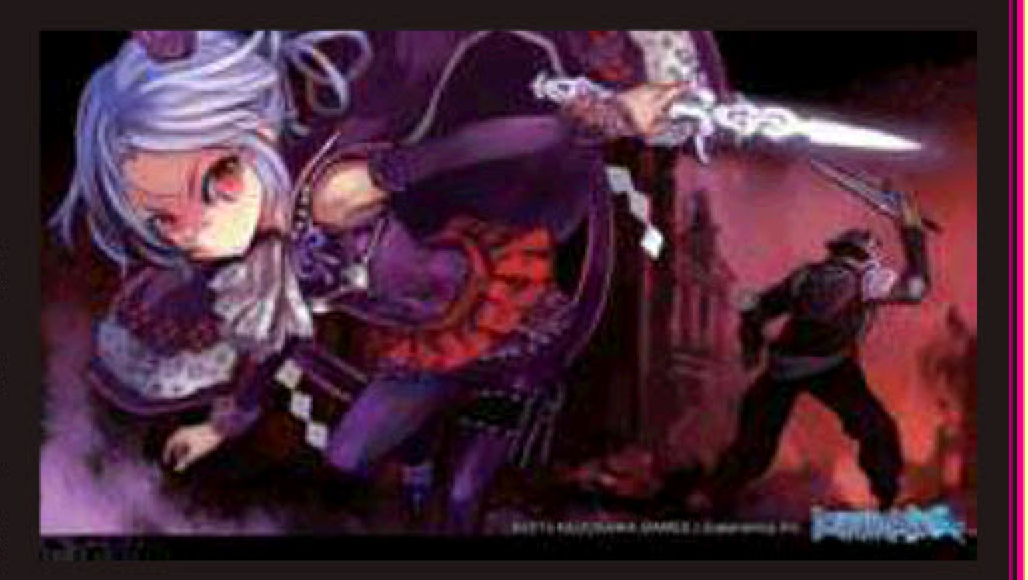
HP：通常约4400、暴走约5000

通常状态下BOSS每回合行动两次，招式也比较丰富：多段判定的普通攻击带有混乱和中毒两种效果；“怪しい烟”附带沉默效果；攻击魔法光、暗两种属性皆有；“不思议な踊り”会破坏我方队列。此外BOSS的反击几率非常高，且会自我回复近700点HP，不过使用频率不高，她召唤的杂兵ヴィーナスシールド为无属性。最好在战前把主角升到20级，可同行3只恶魔，推荐ネプトゥヌス（回血）、クロノス（提升防御）和マルス（攻击手）。主角除了要保证我方的队列不受影响外，也可以伺机发动“デモンレイジ”，暴走化的マルス攻击威力巨大。针对BOSS异常攻击较多的特点，解除道具也要准备充足。

暴走化的BOSS会发动“带走”效果的攻击，除了直接消除角色1/2的血量外，我方阵型也会被破坏。建议事先在道具屋购入10个“フェイクドール”，有它就能免疫这种招式。另外针对其能解除我方的常驻魔法效果的“魔力を消し去る云”，建议把治疗师的等级提升到22习得“フォースガード”，就可从容化解了。



BOSS战·ルナ



HP：约2000

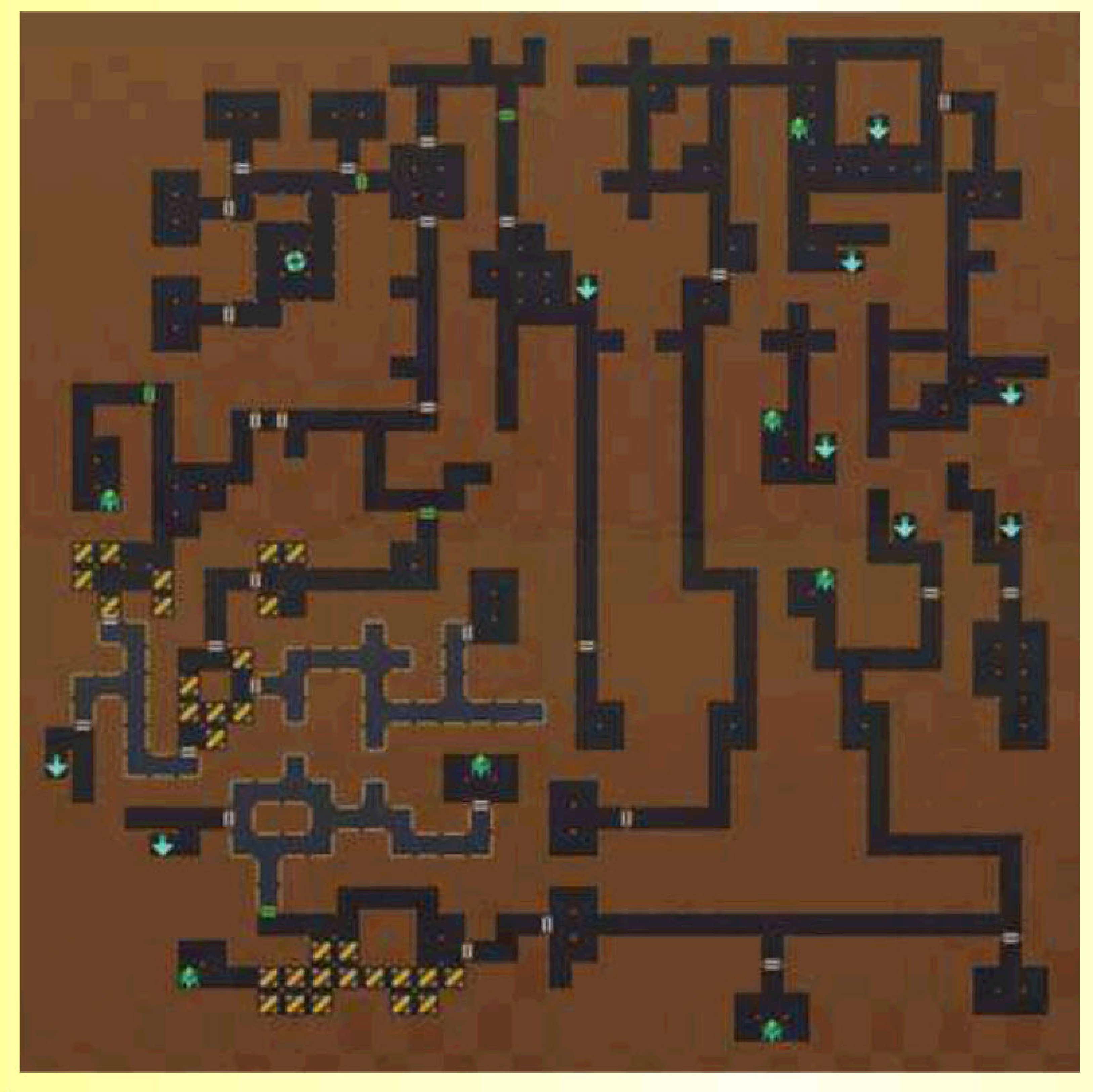
现出真身的露露能力很强，通常攻击带催眠效果，且会用“デバインウェポン”大幅提升自身攻击力，此外还会破坏我方队列，以及发动令主角混乱的“ソルゲイズ　”。其实此战只是走个过场，BOSS的HP很低，玩家可以与其对攻，争取在短时间内解决战斗。开战便召唤マルス强攻，回合间发动クロノス的“アイアンシェル”、治疗师的“ホーリーシールド”来防止角色被秒。只要保证好阵型的完整，BOSS很快就会败下阵来。



无限坑道

大段的剧情过后通过“グリモダ－ル城·城内升降区”（X10，Y10）的电梯前往B2“无限坑道”，触发任务“デモン讨伐 アストロ”。本迷宫有的门上带有维纳斯的纹章，需要ヴィ－ナス随行才能开启。坑道区域分为上下两层、范围很大，敌人的能力又有所飞跃，建议先刷出优质装备、利用ヴィ－ナス经验加成提升等级后再逐步深入。

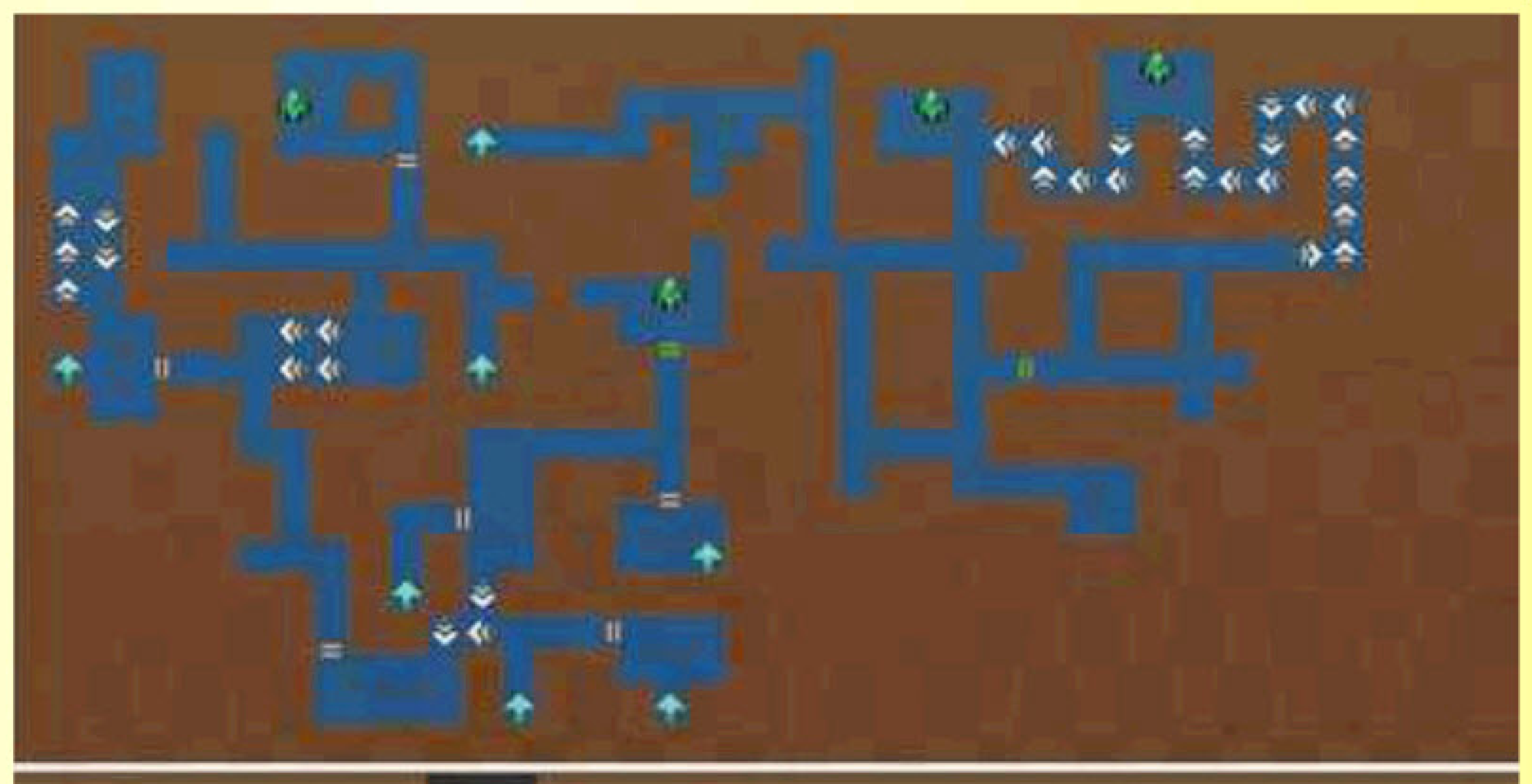
初期玩家可以探索的区域有限，注意在视线受阻的黑暗通道内，撞墙是会受到电击伤害的，如果有恶魔**ユピテル**同行则可以免疫。“暗岩矿区”的（X18，Y17）有魔物矿工出售“**ミスリル玉**”，漫天要价29800G，相信玩家们都会选择第2项通过战斗强行夺取；“浸水矿区”中也是无法使用魔法的，在（X03，Y18）处调查尸体可得到“**ミスリル玉**”；击倒“灼热矿区”（X18，Y17）的魔物矿工同样可获得“**ミスリル玉**”。将3块“**ミスリル玉**”带给“大空洞”（X02，Y13）的石巨人，然后选择“**飞ばしてもらう**”，就能被它带着跳跃到新的区域。“明岩矿区”（X14，Y16）东侧的墙壁有隐藏门；“浸水矿区”的（X10，Y10）会遭到怪物突袭，战斗胜利后得到“**ミスリル玉**”；在“水の精灵窟”（X09，Y06）处调查得到“**ミスリル玉**”（这两个玉暂时用不到）。将目前可以到达的6个魔方阵尽皆压制（BOSS还不会出现），再找石巨人对话就可以跳到更远的区域（选择“少し远く”）。



继续在迷宫展开探索，“浸水矿区”（X15，Y03）东侧，“大空洞”（X17，Y05）、（X08，Y04）南侧，“暗岩矿区”（X08，Y09）西侧，“火の精灵窟”（X14，Y14）北侧墙壁内皆有隐藏门。此外在“浸水矿区”（X18，Y03）击倒魔物矿工、在“火の精灵窟”（X07，Y18）挑战

恶魔之眼

强大的石巨人（推荐法师的蓄力魔法攻击），获胜后各可以拿到1块和3块“ミスリル玉”。全部16个魔方阵压制完成后，“大空洞”的（X17，Y15）会出现恶魔魔方阵，而想要到达该处需要将手头的玉交给（X02，Y13）的石巨人（大于5块即可），跳跃的时候选择“一番远く”。获得“アストロの魂”后“明岩矿区”（X17，Y00）的阶梯才会开通。





BOSS战・アストロ

HP：通常约5800、暴走约6000

BOSS每回合可行动三次，物理攻击能直接打到后列，不过其真正的威胁来自于魔攻。除了光、暗属性的魔法外，他还会威力强大的核爆魔法“オメガインパクト”和“クアッドボルト”，如果运气不佳3次行动都是全体攻击，我方很可能直接团灭。アストロ的自我回复可补血2000点以上，非常凶残，平时发动的“ハイキュア”则可回复200点，若是回复魔法连发效果也很可观，此外他召唤的杂兵アストロシールド（暗属性）血不但厚，且也会帮BOSS补血。针对BOSS的特点，此战不宜拖得太久，除了3名主攻手外，后排建议带上治疗师和法师，战前优先使用常驻型辅助魔法，战斗中则分别不断释放“ホーリーシールド”和“マジックウォール”。恶魔推荐マルス、ネプトゥヌス和ヴィーナス，前两者的作用不必多说，维纳斯的“ゴールデンシェル”也可以有效地降低魔法伤害。至于“ソルゲイズ ”的应对方法相信玩家们都了然于胸了。

暴走状态下BOSS的自我回复能力略有下降，补血在1800点左右。打法与先前没有本质区别，不过需要先击破杂兵组成的人墙，推荐“ゲイザーブラスト”、“レイジングヒット”、“斩り込み”、“バリスタショット”等列攻击型的范围招式，争取在两波杂兵出现的间隙将BOSS干掉！实在无法速战速决的话就多放各种护盾展开拉锯战，把杂兵生生耗尽后再与BOSS纠缠。

返回龙姬亭找芙兰触发剧情，拿到“アストロの键”的同时任务“シャ－ク教団の最期”自动触发。前往“グリモダ－ル城”上层“礼拜区画”的（X09，Y10）立刻进入BOSS战。获胜后得到“ミスリル电光石”，任务宣告完成先不要急着回城，直接前往“时计塔”最顶层触发剧情，迎来第二场BOSS战。获胜后选择“ミスリル电光石を入れる”，1楼的另一部魔导升降机也可以正常运作了。（再次前往楼顶进行调查，可以捡到“ルルのタイツ”。）回城后在大广间和管理人室触发剧情，此阶段进入罗娜的房间可以找到“ロ－ナの枕”。

BOSS 战・ヘブンスレイ

HP：约 7500

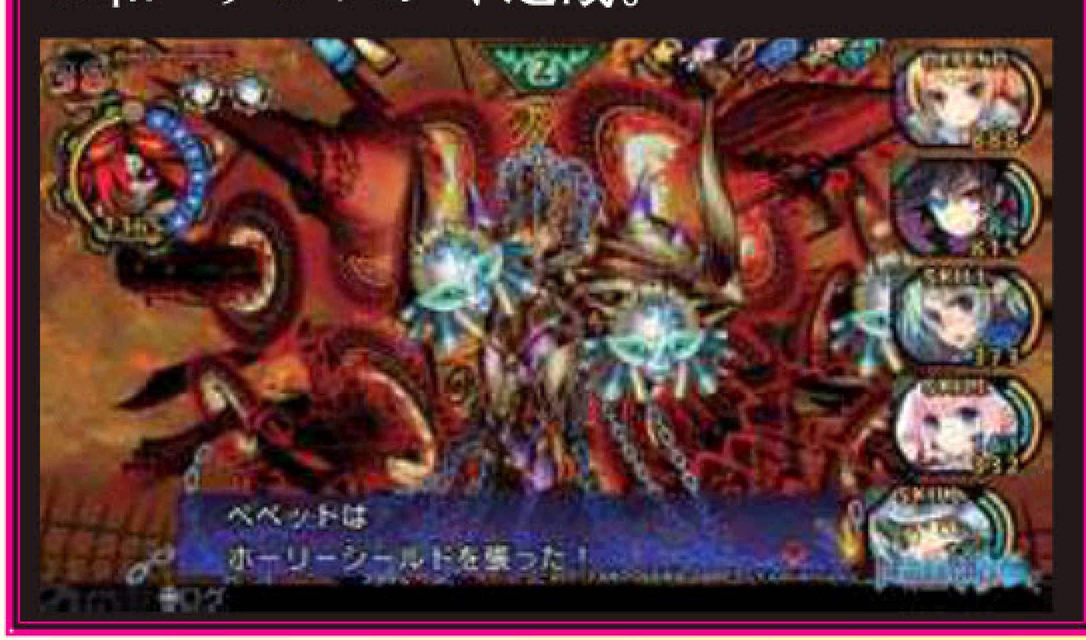
BOSS 的连续物理攻击为多段判定、伤害极高且带有麻痹效果，前排角色防御力不足的话轻易就会被秒杀，光属性魔法“ホーリーライ”倒没什么威胁。此战建议使用圣骑士一人突前的肉盾战术，开战后立刻发动クロノス的“アイアンシエルⅡ”，治疗师展开圣盾，这样才能顶住 BOSS 的强攻。次回合再发动ネプトゥヌス的“ヒールシャワーⅡ”来持续补血，只要确保始终有双重护盾，圣骑士持续防御可以吸引掉大部分火力。担心后列角色被秒的话也可以使用“神の盾”（道具店有售）。我方攻击手推荐装上射程范围长的武器，这样当 BOSS 在后列时也能直接命中。杂兵マンタール会使用全体毒攻击，且 BOSS 会不断召唤，不过当杂兵换到后列时基本不会出手，也不能担当肉盾，故集中火力优先干掉 BOSS，之后再慢慢料理杂鱼即可。



BOSS 战・ルナ

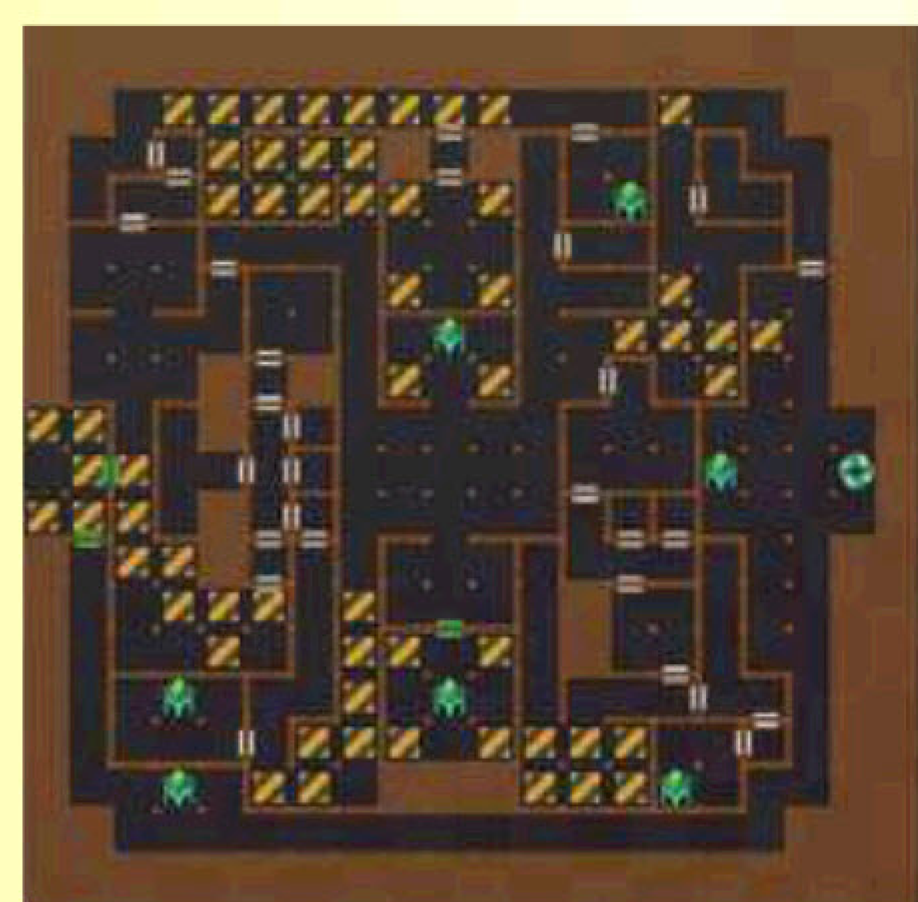
HP：约 3000

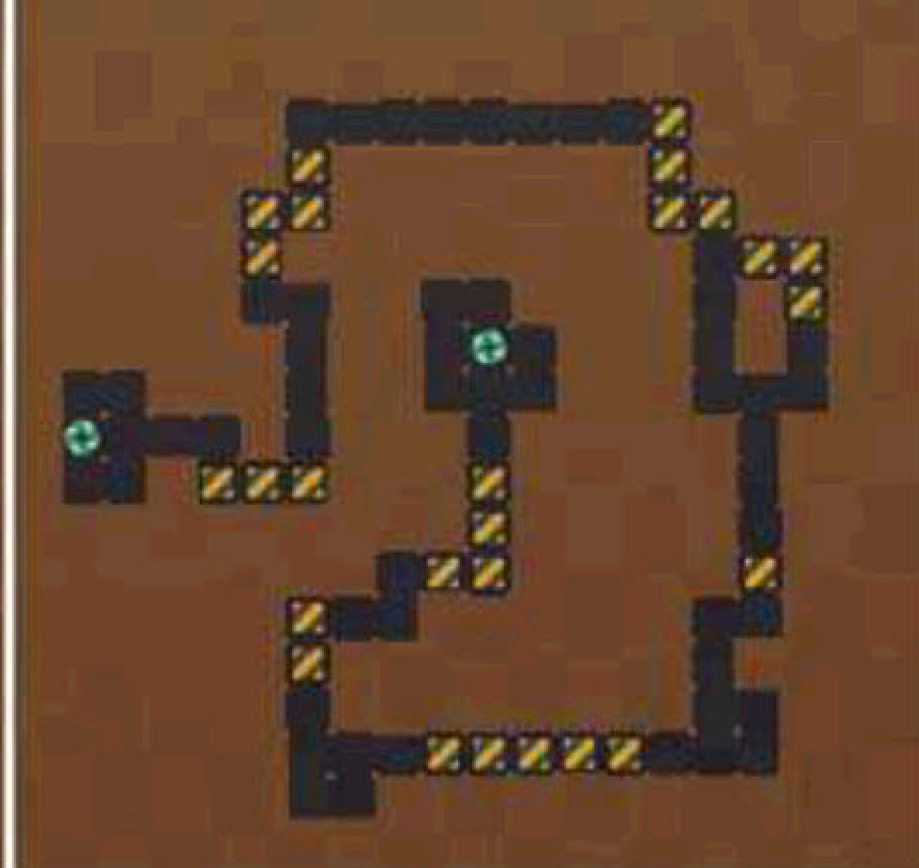
再战月之恶魔，对方除了会召唤肉盾型杂兵ステラシード（无属性）外，攻击招式基本没有变化，杂兵则会使用带毒全体攻击和光属性魔法，而我方的应对方式与首战基本相同。ルナ的各项能力虽然都有一定提升，但玩家队伍的成长更快，而且 BOSS 的 HP 不足依旧是最大的软肋，对暗属性的她使用光属性魔法也可以造成有效伤害。只要攻击手的火力够猛（如攻击可以穿透两列的游侠），配合强力特技迅速就能秒掉 BOSS。此战的整体难度反倒不如アストロ和ヘブンスレイ之战。



古王の道 & 古王の朝堂

最后两个恶魔的挑战顺序随意，笔者的流程仅供参考。相信细心的玩家一定发现了，“无限坑道”下层还有一块区域未曾涉足，搭乘“城内升降区”（X10、Y11）的电梯便能来到这个相对独立的 B3“古王の道”。这里的路线非常单一，从（X01，Y09）的传送装置离开后就能进入之前在“奴隶墓地”管中窥豹过但无法探索的“古王の朝堂”区域，触发任务“デモン讨伐プルト”。这里的地形和敌人特性与墓地区域基本一致，先到（X01，Y07）把铁门打开，以后就可以从“名无し达の墓所”直接过来。在（X17，Y13）北侧、（X09，Y17）南侧、（X14，Y04）东侧、（X05，Y03）西侧各有一扇隐藏门，压制全部 7 个魔方阵后，恶魔魔方阵位于（X09，Y14）。带着“プルトの魂”返回龙姬亭时芙兰却不在，先后到管理人室、大广间发展剧情，“荣华の杖”和“世界の灭亡”任务自动触发。再度进入管理人室即可拿到“プルトの键”。





恶魔之眼

BOSS 战・プルト

HP：通常约 7800、暴走约 9000



暗属性的プルト通常状态每回合可以行动两次，全体暗魔法“エビルブラスト”的伤害不高，威胁主要来自于 4 次判定的物理攻击，就连她召唤出来的プルトシード（暗属性）物理伤害都不低。推荐战术与先前ヘブンスレイ一役相同，用圣骑士全程防御吸引火力，由后排提供伤害输出。BOSS 召唤杂兵的速度比较快，自我回复达 1300 以上，如果我方攻击力不足就很容易陷入持久战。提醒一下要带治疗师并释放“フォースガード”（或者优先使用“天使の壶”），否则被 BOSS 投掷的“恶魔の壶”取消了常驻魔法效果就更不好打了。

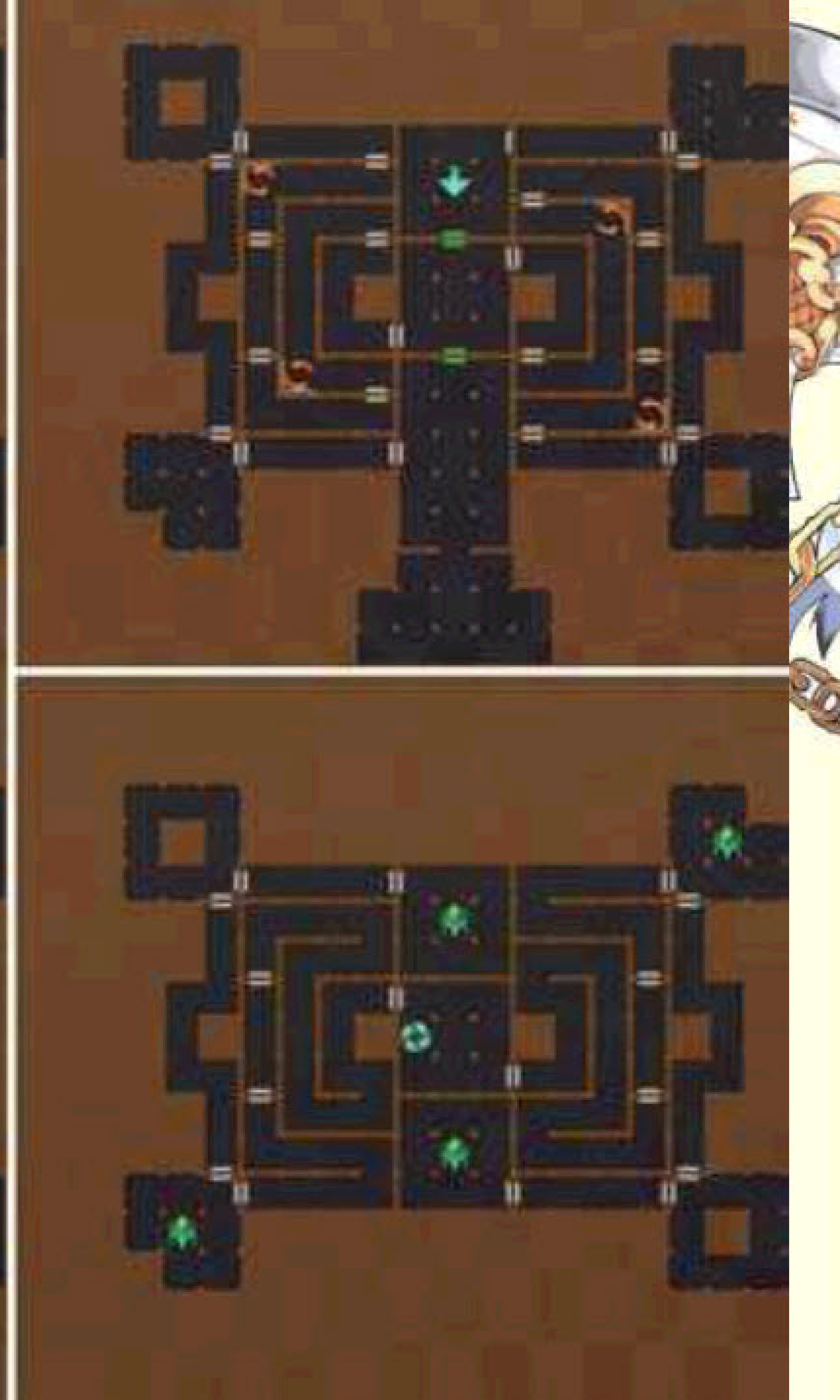
暴走后 BOSS 的回避力和反击率有所提高，自我回血达 1600 以上，物理攻击增加为 5 次判定，追加的“毒蝶の大群”列攻击带有毒效果。玩家在确保“ホイッスル”和“フォースガード”效果的同时，也要提前准备几个“フェイクドール”，免疫“带走”效果的攻击。

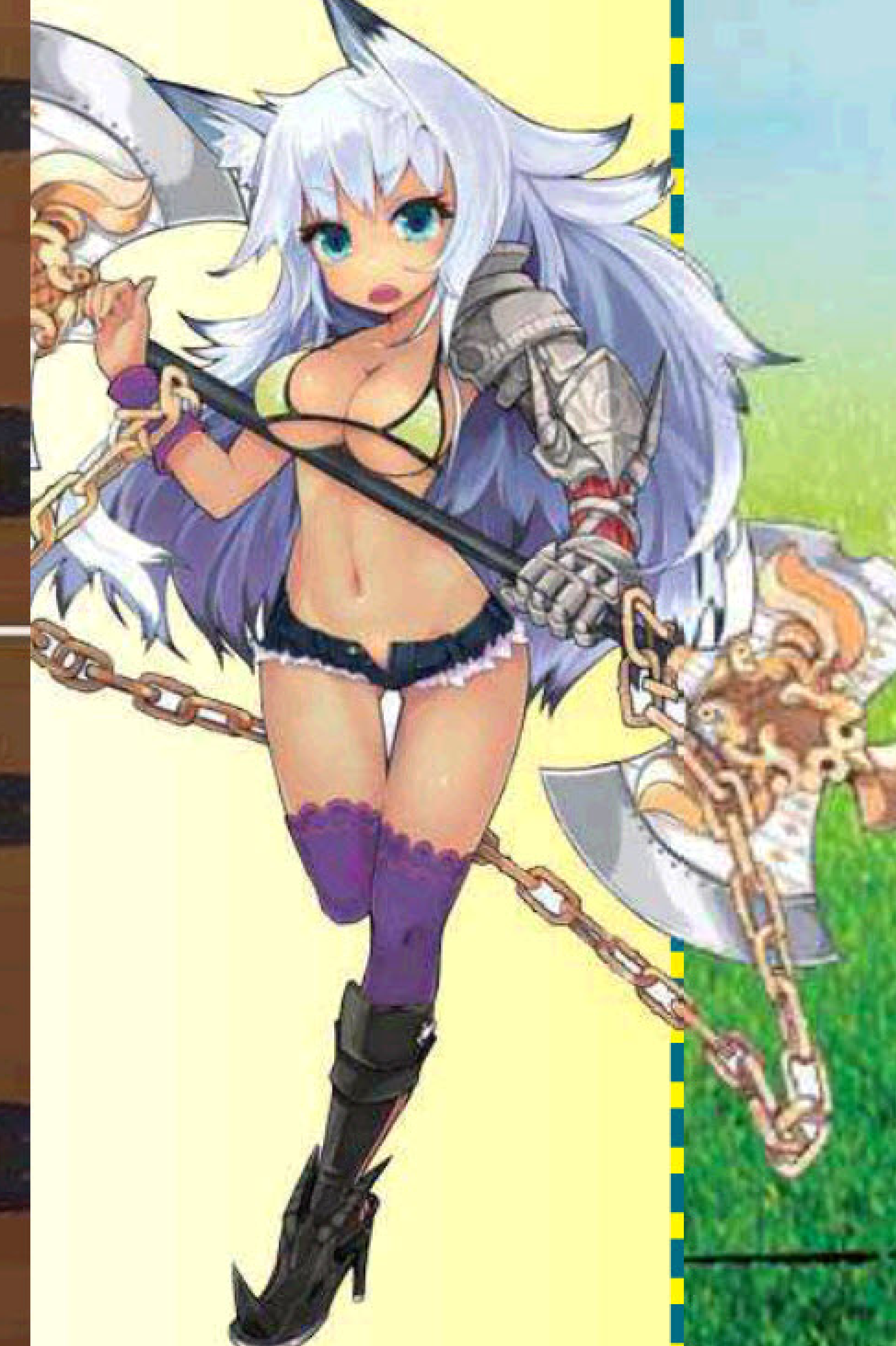


王のエデン

乘坐“城内升降区”（X10，Y11）的电梯，无论选择 3F“春の王宫”还是 4F“夏のエデン”，在踏入正篇最后一个迷宫的同时，任务“デモン讨伐 ウラヌス”都随之触发。“春の王宫”（X11，Y19）处有“イ－シルの御镜”效果阻隔，需要三至宝中的魔剑才能打破，目前暂时无法向北探索。此阶段只要把春、夏两处共计 7 个魔方阵全数压制，“夏のエデン”的（X12，Y10）便会出现恶魔魔方阵。击倒 BOSS 带着“ウラヌスの魂”到管理人室，之后依次前往地下室、大广间和管理人室触发剧情，正篇流程突入最终阶段。







BOSS 战・ウラヌス



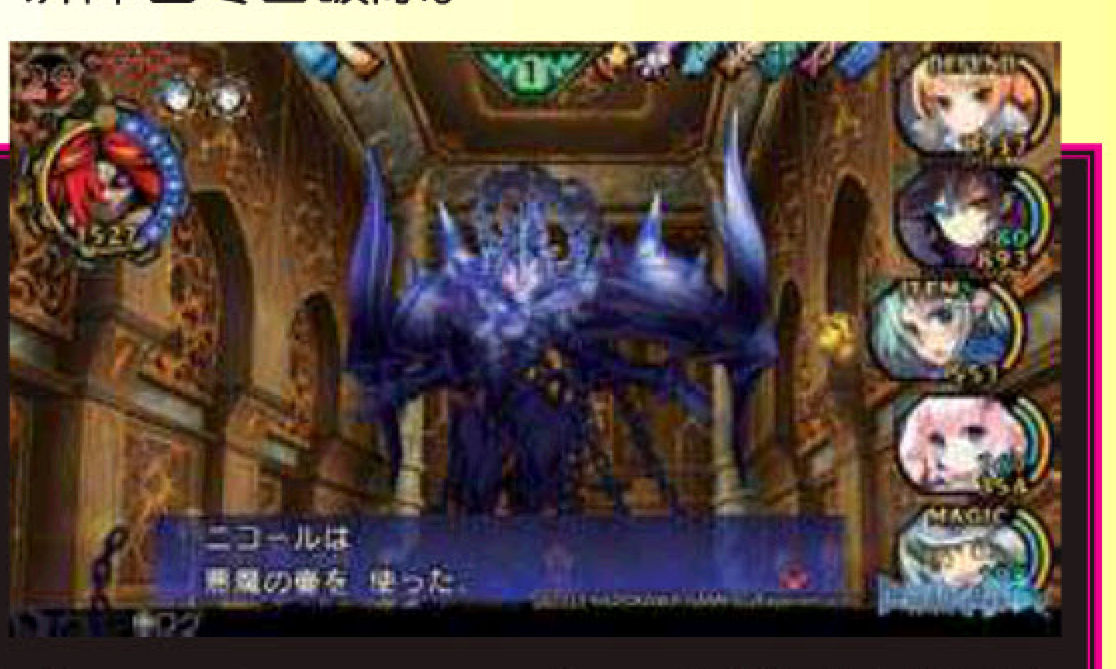
HP：通常约 7800、暴走约 9500

光属性的ウラヌス每回合可行动 4 次，4 段判定的普通攻击带有沉默效果，且伤害远远超过先前暗属性的プルト。此外还有全体攻击魔法“无言のオーラ”，HP 自我回复约 1500。不过她在通常状态下的攻击套路相对单调，召唤ウラヌスシード（光属性）的频率也不高。我方在プルト一役的战术基础上，还需要治疗师给前列肉盾附上“デバインアーマー”，这样圣骑士才能安然无恙。攻击手推荐带上法师，在特技“ブーストマジック”或“ファストキャスト”的辅助下发动暗属性的“エビルフレア”，这样便能高效地清掉杂兵。

暴走状态下 BOSS 的物理攻击“光の枪”可以远程攻击，故还需主角发动プルト的恶魔特技“暗のヴェール”或道具“神の盾”来保护后列角色。其他方面沿用先前的战术即可。

翌日得到“**ウラヌスの键**”后，记得再与芙兰对话一次并选择“三至宝の剑”。带着 10 把恶魔钥匙来到“**グリモダール城・城内升降区**”（X16，Y14）拿下“**魔剑デモンスレイン**”（主角限定装备），在“春の王宫”北侧的护盾前选择“**デモンスレインで斩る**”，随即进入 BOSS 战。艰难取胜后拿到“**イ－シルの御镜**”，挡路的屏障也尽皆破除。

BOSS 战・イ - シルミラ - ジュ



HP：约 12500

幻影 BOSS 非常强力，每回合可行动 3 次，每 3 个回合固定回复一次，回复血量高达 5000，“ハイキュア”的回复量也有 300。自身为暗属性的它也会使用光属性魔法“ホーリーシャイン”，4 种属性轮番轰炸的“クアッドボルト”魔法、“锁の雨”的连续物理攻击都具有秒人的威力。此外它的“浓い雾”会令队列错乱，“不思议な光”能消除我方常驻魔法，“漆黑波动”则是带混乱效果的全体攻击——相信这几招的应对方式玩家都驾轻就熟了，针对 BOSS 会用“デバインアーマー”大幅强化自身防御的特点，还需要提前准备几个“恶魔の壶”打消其强化状态。此战我方延续ウラヌス一役基本战术的同时，需把随行恶魔换成ヴィーナス，利用持续障壁来减轻魔法效果。由于此战没有杂兵，故 BOSS 也是彻底暴露在我方的火力之下，战斗中召唤暴走化的マルス，我方也以爆发力强的物理攻击手为主，并用法师对他们逐一施放“デバインウェポン”。等到第 3 个回合 BOSS 的回复效果一过就果断发起猛攻，有“超集中”能力且运气好的话，至少可以发动两波攻势。保证好各强化和屏障效果，就能通过如潮的攻势把 BOSS 轰杀。

突破护盾屏障后来到北侧的“**秋の王宫**”，在此需要先前往东西两侧各开启两个机关，（X06，Y09）西侧，（X12，Y05）、（X16，Y09）东侧墙内皆为隐藏门。连续的小房间内隐藏着单向传送阵（**ワ－プ**），传送关系如地图中数字标示。到达上层的“**冬のエデン**”，这里的地形更为简单，只有 4 个迷之回廊，相信难不倒玩家。最终 BOSS 就位于地图南侧的（X11，Y01），战前记得给主角装备上“**魔剑デモンスレイン**”，剧情过后芙兰会将其强化为“**圣剑デモンスレイン**”。

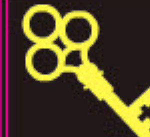
BOSS 战・ルナ

HP：约 7500

第三次迎战露娜，对方显露出真正的实力，自我回复约 1400。追加核爆魔法“オメガインパクト”以及攻击全体的“黄金オーラ”，物理攻击也变为远程，我方一定要用“神の盾”的效果保护后列角色。随行恶魔方面推荐クロノス和ネプトゥヌス，另一个从マルス、ウラヌス、プルト任选其一。开战后给主角换上强力的圣剑，其他战术与前两次交锋没有什么区别，本战的整体难度也低于イーシルミラージュ之战，注意不要耗得太久，因为真正的最终 BOSS 战还在后面！

通关以后

正篇通关、皆大欢喜的 ENDING 过后，游戏并没有结束。前往管理人室能触发任务“デモン讨伐　エリス”，得到的“テラの键”是装备道具。エリス是迷宫“黑い槛”的隐藏 BOSS 之一，其背后还有实力更为恐怖的敌人在等待着玩家……



BOSS 战・ソル

HP：约 14000

ソル会随机召唤黑暗恶魔在场上搅局，10 种恶魔的特性相信玩家们都有所了解，想无视它们直接强攻 BOSS 的话比较困难，而且 BOSS 自身能回血 3000 左右，还是建议稳扎稳打。战前要准备充足的“フェイクドール”、“恶魔の壶”，时刻保持“ホイッスル”和“フォースガード”的效果，开战后直接投掷道具“神の盾”和“神の手”（选择抗异常状态），这样才有资本与之一战，否则任一角色中招导致阵型崩溃都会立刻迎来败局。敌方位于后列时的回避能力非常高，故我方专注攻击前排敌人即可最终 BOSS 还有黑暗障壁的效果，“マルチヒット”要反复使用，把命中力提升到 80 以上才能确实击中。另外要注意同行恶魔生命值，一个疏忽她们也很有可能会被打倒，尽量多用暴走，并在必要时切换一下，免得 BOSS 发动“ソルゲイズ”时我方没有恶魔抵挡。只要玩家的火力够猛，BOSS 的召唤频率并不算快，而且在击倒 6 个左右的黑暗恶魔后 BOSS 也就不会再招，此时再向ソル发起最终猛攻！



本作的大部分任务都与主线息息相关，正文攻略中基本都有提及，为了方便玩家查询，下面列出正篇流程中所有任务的完成方式，有“KEY”字样的是恶魔钥匙相关任务。比较特殊的是“キノコ采集”和“ドクロ様”这两个任务，虽然一早就能触发，但要等到通关后击倒隐藏 BOSS、踏破隐藏迷宫才能够完成，故下辑“研究中心”再做介绍。

任务一览

任务名称	完成方法	报酬
デモン讨伐 マルス	击倒“赤の旧市街”的 BOSS マルス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 クロノス	击倒“奴隶墓地”的 BOSS クロノス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 ヘルメス	击倒“星树のとばり”的 BOSS ヘルメス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 ネプトゥヌス	击倒“青の旧市街”的 BOSS ネプトゥヌス后返回管理人室	1500G
デモン讨伐 ユピテル	击倒“时计塔”的 BOSS ユピテル后返回管理人室	2000G
デモン讨伐 ヴィ－ナス	击倒“地下牢狱”的 BOSS ヴィ－ナス后返回管理人室	2500G
デモン讨伐 アストロ	击倒“无限坑道”的 BOSS アストロ后返回管理人室	3000G
デモン讨伐 プルト	击倒“古王の朝堂”的 BOSS プルト后返回管理人室	4000G

任务名称	完成方法	报酬
デモン讨伐 ウラヌス	击倒“夏のエデン”的 BOSS ウラヌス后返回管理人室	4000G
管理人室の扫除【KEY】	前往管理人室触发ピ－ネ的事件后便可自动完成	无
葬仪屋の赖み【KEY】	前往地下室与プロメス对话选择“葬仪屋の赖み”，再前往武器屋与カッスル对话，并交给他 3 个“无名のジェム”	エ－テル压缩机功能开放
洗い物の回收【KEY】	分别前往武器屋、浴场、地下室触发剧情即可	ピ－ネの缟パン
念话器の扫除【KEY】	接下任务后选择“ピ－ネを探しに行く”，看完剧情后自动完成	ピ－ネの枕
ルルの相谈【KEY】	前往道具屋触发剧情即可	无
空き巣を探せ【KEY】	前往道具屋与レゼルム对话选择“空き巣を探せ”，再到浴场、主角的房间触发剧情即可	无
ランスロ－ナの课题	压制“赤の旧市街・永炎の市街”的魔方阵后返回大广间	无
家具について	前往管理人室与フラン对话选择“家具について”，将 2 个“ふわふわの羽毛”交给大广间的ピ－ネ（“赤の旧市街”的バル－ンラット就会掉落）	グリモダックの布团
神器あげます	前往道具屋与レゼルム对话选择“神器あげます”，花 500G 买下对方推销的神器即可	アイテム修炼Ⅰ
个性的なコ－デ	前往浴场对话选择“个性的なコ－デ”，带来“エルフエンのリンボン”、“エルフエンのロ－ブ”、“エルフエンのタイツ”、“エルフエンのスト－ル”。4 样装备在道具店都有售，共需 25700G，平时在魔方阵的战斗中也有可能会掉落	“イメチエン・カラ－选择”机能开启
护符泥棒	在“赤の旧市街・水运商区”调查（X10，Y04）处的尸体获得“ボロボロの护符”，再将护符交还给道具屋的レゼルム	800G
魔物のしがらみ	前往“ロ－ナの部屋”对话选择“相谈ある”，再与道具屋的レゼルム对话选择“药の件”，之后依次前往浴场、管理人室、大广间、管理人室触发事件。次日带着得到的“绝草の水药”前往迷宫“奴隶墓地・名无し达の墓所”，在（X06，Y18）使用药水并击倒随后出现的敌人	重武器のジェム ×3
借用书を取り戻せ!	完成“デモン讨伐 マルス”、“デモン讨伐 クロノス”两个任务后，在突发事件中击倒ミドガルズヘッド	无
ゲ－トスト－ン	从“奴隶墓地・咒われた灵园”东北的出口离开，在“木漏れ日の森”调查并启动（X01，Y11）的传送门之石	800G
人狩り依赖	在“星树のとばり・木漏れ日の森”调查（X15，Y02）处的尸体得到 621G 和“ヒ－スの借用书”，前往大广间对话选择“人狩り依赖”、“死体について话す”、“正直に 621G 渡す”	金のジエム
息吹のヴエ－ル	在获得マルス、クロノス、ヘルメスの键 3 把钥匙后找道具屋的レゼルム对话选择“息吹のヴエ－ル”、“やってくれ”	息吹のヴエ－ル
ミミック讨伐	前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）调查宝箱并击倒 BOSS ミドガルズハ－ト，返回大广间对话选择“ミミック讨伐”	ミドガルズトウ－ス、2000G
王の指轮	前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）调查并开启宝箱，得到指轮后返回武器屋对话	ダ－ル王の指轮
不可视の城门	在“エントランス”对话选择“指轮を试す”，击倒 BOSS アスタルト并进入“グリモダ－ル城”	无
シャ－ク样	前往“グリモダ－ル城・礼拜区画”的（X09，Y10）与教团的大司祭对话，之后返回龙姬亭地下室与プロメス对话选择“シャ－ク样”，取得“ユピテルの键”后再次与她对话便可得到“エイナオ－ル”，最后将药带给大司祭	魔导升降机のレバ－、プロメスのフイギア（返回主角房间后得到）
归らないフラン	前往“星树のとばり・妖精の隐れ里”，通过检疫后选择“1 人で里へ入る”，在（X02，Y07）找到フラン，击退怪物后即可	ドラゴンホットパイ、星树の果实
旧市街の决斗	前往“赤の旧市街・永炎の市街”的（X08，Y15）击退ルナ，再到管理人室、大广间触发剧情	无
シャ－ク教团の最期	前往“グリモダ－ル城・礼拜区画”（X09，Y10）击倒 BOSS ヘブンスレイ	ミスリル电光石
三至宝の剑	在“グリモダ－ル城・城内升降区”的（X16，Y14）发现魔剑，返回管理人室与フラン对话选择“三至宝の剑”，凑齐 10 把恶魔钥匙后再度前往魔剑所在位置选择“デモンの键で触れる”	魔剑デモンスレイン
荣华の杖	正篇流程通关，ENDING 过后前往道具屋对话选择“荣华の杖”	无
世界の灭亡	正篇流程通关，ENDING 过后自动完成	无

玩后感

平心而论本作还算一款中规中矩的迷宫 RPG，但仔细一回味就会发现游戏中存在的不足比亮点要多得多。丰富的战术搭配是此类游戏的玩点，遗憾的是本作在此方面略显单薄，每种职业能习得的技能都是固定的，不像其他游戏有“技能树”的概念，这导致了战术变化相对较少（装备神器所能带来的变化有限）。而且游戏的整体难度较低，BOSS 常常是以惊人的回血量来拖长战斗时间，真正给人留下深刻印象的敌人寥寥无几。当然恶魔系统和神器、魔石系统都是本作的出彩之处，几个人性化功能的设定也体现了厂商的用心。作为 PSV 平台的首款迷宫 RPG，《恶魔之眼》近 5 万的成绩算给这个冷门类型开了个好头，接下来很快就有同社的同类作品《迷宫 X 血统 无限》，希望制作方能把系统再好好推敲和完善一下。

文 绚世 编 阿鲁 美编 sienna

作为PS平台惟一一款《DQ》正统续作的复刻版，本作的素质毋庸置疑，不但画面得到了强化，转职、怪物公园、邂逅石板等内容更是时间杀手，让人欲罢不能。本作的流程非常长，而且可研究要素也不少，下面就一起来看看这部经典的复刻作品吧。

攻略透解

RPG	角色扮演	3DS
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士		
ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち		
Square Enix	日版	2013年2月7日
1人	6090日元	对应邂逅通信

系统详解

RPG冒险

键位	作用
滑杆 / 方向键	移动
A键	对话 / 确定 / 选择
B键	返回 / 在大地图上为与队伍成员交谈
X键	菜单
Y键	显示商店信息 / 切换地图显示
L键 /R键	旋转视角
L键 +R键	恢复固定视角

系统菜单

原名		中文翻译
はなす		对话
どうぐ		道具
つよさ		查看角色能力
そうび		查看、更换装备
じゅもん		使用魔法
しらべる		调查
せんれき		战历
	さいきんのぼうけん	最近的冒险记录
	つぎのせきばん	下一个石板的位置
	せきばんリスト	石板列表
	かこのぼうけん	过去的冒险记录
	すれちがい石版	邂逅石板
	モンスタースタンプ	怪物印章
さくせん		作战
	まんたん	自动使用魔法回复满全队成员的HP
	さくせんがえ	更换作战指令
	ならびかえ	更换角色顺序
	どうぐせいり	整理角色身上的道具，点击角色后可以将其身上除已装备外的道具全部放进口袋
	ふくろせいり	整理口袋里的道具，可以根据种类或五十音图顺序为道具进行排列
	せってい	设定
	ちゅうだん	中断记录



战斗指令

原名		中文翻译
たたかう		攻击
	こうげき	物理攻击
	じゅもん	咒文，消耗 MP 使用魔法攻击 / 恢复 / 辅助等
	とくぎ	特技，使用特技攻击 / 恢复 / 辅助等
	どうぐ	使用道具
	ぼうぎょ	防御，减少受到的伤害
	にげる	逃跑
さくせん		更换作战指令
にげる		逃跑
せってい		设定



与神父的对话菜单

原名	中文翻译
おいのりをする	存档
おつげをきく	询问下次升级所需经验值
いきかえらせる	复活
どくのちりょう	解毒
のろいをとく	解诅咒

作战系统

在战斗菜单和系统菜单里都有更换作战指令的选项，AI 会根据不同的指令在战斗中做出对应的动作。本作中 AI 的智能程度较高，特别是回复方面十分到位，指令分配得当，能在战斗中起到事半功倍的效果。

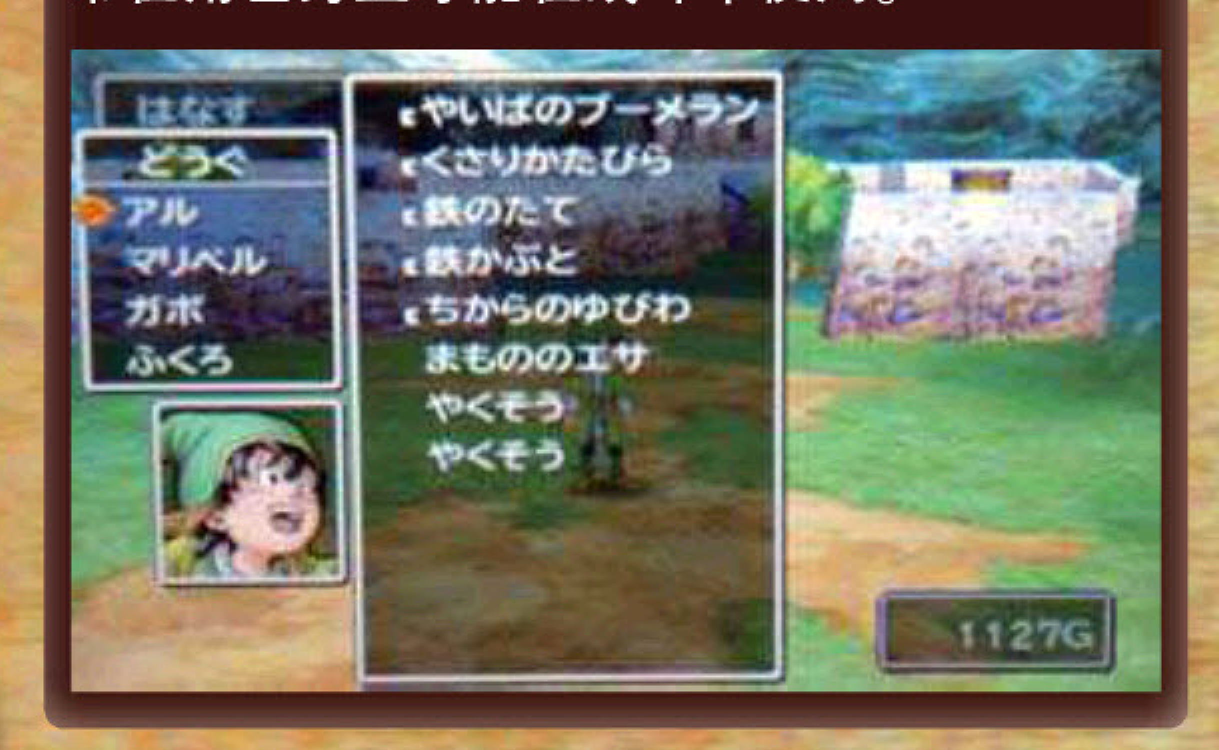
指令名称	效果
ガンガンいこうぜ	全力以赴的战法，无视自身的 MP 消耗和状态全力攻击
ばッチリがんばれ	沉稳的战法，在攻击的同时也会进行辅助和回复
おれにまかせろ	支援的战法，其余人支援主角行动
じゅうもんつかうな	节约的战法，不消耗 MP 进行战斗
いのちだいじに	保命的战法，以回复和辅助为主要目标
めいれいさせろ	全部指令交由玩家操作

能力参数

名称	效果
ちから	影响物理攻击力
すばやさ	影响角色的行动次序和回避率
みのまもり	影响角色的物理防御力
かしこさ	影响角色的咒文攻击和防御力
かっこよさ	只对排名大赛和道具贩卖有影响
こうげき力	攻击力
しゅび力	防御力
さいだい HP	最大 HP
さいだい MP	最大 MP

装备和道具使用

在“どうぐ（道具）”页面中，每个角色最多可携带十二个道具。除去五个装备之外，可使用的道具最多可放置 7 个，除药草、解毒草等一次性用品外，还有类似“けんじゃの石”等可重复使用的道具以及部分战斗道具也是可以使用的。需要注意的是道具必须带在角色身上才能在战斗中使用。



职业系统

这是本作比较核心的系统，当游戏进行到“ダ－マ神殿篇”时才会开放这个系统。职业分为“基本职业”、“上级职业”以及“怪物职业”。职业等级与人物等级无关，每次参加战斗时，只要不与等级低太多的怪物战斗能获得熟练度，不过在自己的怪物挖掘的石板迷宫中，即使打倒低等级的怪物也能获得熟练度，这对于中期提升熟练度很有帮助，在游戏后期会解除熟练度和怪物等级挂钩的设定。当熟练度到达一定程度后，职业等级就会提升，并学会相关的技能。职业

等级最高为 8 级，也就是“マスター”状态，所有上级职业都需要角色所对应的基础职业达到“マスター”的状态后才会开启，上级职业升到最高级还会有特殊能力奖励。怪物职业需要打倒相应的怪物，取得怪物之心才能转职（需将怪物之心放在身上），某些上级怪物职业则能通过掌握其他怪物职业的最高等级时转职。3DS 版在平衡性上做了修正，某些高级技能只能在相应的职业下才能使用，下面列出所有人类职业的相关资料。



基础职业



せんし（战士）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	气合いため
3	5	–
4	8	しっぷう突き
5	10	みねうち
6	10	かもめ返し
7	15	ドラゴン斩り
8	25	まじん斩り

特征：战士的 HP、防御和攻击力都比较高，是典型的肉搏型角色，面对 BOSS 时有较高的生存能力，不少上级职业也需要以战士作为基础，建议作为首选职业之一。

まほうつかい（魔法使）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ギラ
2	5	ラリホー
3	5	マホキテ、ルーラ
4	8	ルカニ、リレミト
5	10	メラミ
6	12	イオラ、マヌーサ
7	15	ベギラマ
8	25	ヒャダルコ

特征：防御力和 HP 较低是该职业的特点，建议前期不要使用这个职业进行 BOSS 战。不过该职业拥有强大的魔法攻击和实用的“ルカニ”、“リレミト”等技能，并且也是不少上级职业转职的必备条件，还是早早将其升满为妙。

ぶとうか（武斗家）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	8	足ばらい
3	8	とびひざげり
4	9	まわしげり
5	10	ともえ投げ
6	10	きゅうしょ突き
7	12	せいけん突き
8	25	かまいたち

特征：与战士相比，武斗家在速度上有不少优势，面对 BOSS 战能发挥极大的作用，并且其技能不需耗费 MP，比较实用。

そうりょ（僧侣）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ニフラム、ホイミ
2	5	バギ
3	7	スカラ
4	10	マホトーン
5	15	ベホイミ
6	15	バギマ
7	15	ベホマ
8	30	ザオラル

特征：偏重回复系的魔法型职业，防御力和 HP 依旧较低，不过回复型职业是队伍中不可或缺的一员。

おどりこ（舞者）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	さそうおどり
2	5	–
3	5	ふしぎなおどり
4	8	身かわしきゃく
5	8	おどりふうじ
6	10	メダパニダンス
7	12	マッスルダンス
8	23	死のおどり

特征：在所有基础职业中速度最快，防御力和 HP 都较低、技能也不算实用。但这是修成“スーパースター”、“天地雷鸣士”的必经之路。

とうぞく（盗贼）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ちからため、すなけむり
2	5	突きとばし、トラマナ
3	5	石つぶて
4	6	インパス
5	8	レミラーマ
6	10	フローミ
7	10	トヘロス
8	25	ぬすっと斩り

特征：在战斗中可以偷取敌人身上的物品，这对于资源匮乏的初期来说很宝贵。同时该职业也有不少实用的迷宫技能，但在战斗中的表现并不突出。



ぎんゆうしじん（吟游诗人）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	おたけび
3	6	ゆりかごの歌
4	10	コミックソング
5	10	めざめの歌
6	12	まふうじの歌
7	12	やすらぎの歌
8	30	天使のうたごえ

特征：能力不强，在战斗中多以辅助为主，是后期修得“スーパースター”的必经之路。

ふなのり（水手）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	あみなわ
2	5	たいあたり、船上ダンス
3	7	キアリク
4	9	すいめんげり
5	10	さざなみの歌
6	10	石つぶて
7	12	バギマ
8	30	いなずま

特征：平衡性较高的基础职业，在对 BOSS 战中能起到很好的作用。

ひつじかい（牧羊人）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ひつじのダンス
2	5	キアリー
3	6	ホイミ
4	8	–
5	8	ひつじかぞえ歌
6	9	マトンアタック
7	10	ウールガード
8	35	どとうのひつじ

特征：最后的技能“どとうのひつじ”能 0 消耗召唤羊群攻击全部敌人，清理杂兵很好用，但总体来说战斗能力不高，是后期修得“まものハンター”的必经之路。

わらわせし（笑话师）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ぼけ
2	5	つっこみ
3	5	しのび笑い、ぱふぱふ
4	7	いっぱつギャグ
5	8	なめまわし
6	10	ステテコダンス、ひゃくれつなめ
7	12	くすぐりのけい
8	25	へんてこ斩り

特征：不但技能不实用，能力也较弱，主要是用来培养上级职业“スーパースター”的。

上级职业

バトルマスター（战斗大师）

特征：较高的防御力和 HP 让该职业成为了队伍的中坚力量。丰富的技能让其面对任何敌人都能游刃有余，并且该职业也是修炼“ゴッドハンド”的必经之路。

转职需マスター的职业：せんし、ぶとうか

マスター奖励：ちから +15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	しんくう斩り
2	12	ゾンビ斩り、すいめんげり
3	16	たたかいの歌、もろば斩り
4	20	ポイズンダガー、かぶとわり
5	24	へんてこ斩り、ぬすっと斩り
6	24	はやぶさ斩り、メタル斩り
7	24	さみだれ剑
8	50	ばくれつけ

まほうせんし（魔法战士）

特征：物理和魔法双修的职业，有着不错的平衡性，MP 值相对较高，但是总体定位不够明确，没有专长是其最大的劣势。

转职需マスター的职业：せんし、まほうつかい

マスター奖励：最大 MP + 20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホカンタ、ベホイミ
2	10	バギマ
3	10	フバーハ、スクルト
4	12	バイキルト、いなずま斩り
5	24	ライデイン、マヒャド斩り
6	30	バシルーラ、ラリホーマ
7	37	メラゾーマ、ベギラゴン
8	50	ミラクルソード

けんじゃ（贤者）

特征：强烈推荐的职业。不仅能学会各种强力的攻击魔法，“ベホマラー”和“ザオリク”也保障了队伍的安全，MP 值也非常高，队伍必备。

转职需マスター的职业：まほうつかい、そうりょ

マスター奖励：かしこさ + 20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ザラキ、マホトラ
2	12	バイキルト、フバーハ
3	18	マヒャド、ラリホーマ
4	20	スクルト、マジックバリア
5	28	ベギラゴン、ベホマラー
6	32	バギクロス、ザオリク
7	40	メラゾーマ、イオナズン、しょうかん
8	50	ザラキーマ



スーパースター（超级明星）

特征：マスター奖励用处不大，总体能力也不算强，不过部分技能相当实用，尤其是“ハッスルダンス”能0消耗回复全队70左右的HP，持久战时非常好用。

转职需マスター的职业：おどりこ、ぎんゆうしじん、わらわせし

マスター奖励：かっこよさ＋20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	まぶしい光
2	8	アストロン、マホトラおどり
3	12	ぶきみな光、ムーンサルト
4	12	せいしんとういつ
5	20	のろいの歌、たたかいの歌
6	28	ハッスルダンス
7	32	火ばしら、メガザルダンス
8	40	せいれいの歌



まものハンター（怪物猎人）

特征：能学会各种吐息技能，并且是惟一能提升捕捉怪物几率的职业，想制霸“怪物公园”的玩家可以选择这个职业。

转职需マスター的职业：とうぞく、ひつじがい

マスター奖励：みのまもり＋15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	どくの息、まものならし
2	14	スクルト、あまい息
3	12	火の息、つめたい息、フバーハ
4	20	マジックバリア、やけつく息
5	20	ルカナン、かえんの息
6	12	ドラゴラム、もうどくのきり
7	25	はげしい炎、こおりの息
8	40	しゃくねつ



かいぞく（海贼）

特征：各项能力修正在上级职业中名列前茅，水系咒文也相当实用，值得推荐。

转职需マスター的职业：ふなのり、とうぞく

マスター奖励：すばやさ＋15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ベホイミ、キアリー、バギマ
2	16	ハリケーン
3	24	コーラルレイン、おいかぜ
4	24	大ぼうぎょ、しんくうは
5	24	バギクロス、ノアのはこぶね
6	24	メガンテ、バイキルト
7	24	メイルストロム
8	30	つるぎのまい



パラディン（圣骑士）

特征：强烈推荐的上级职业之一，各项能力都非常优秀，在面对BOSS战时有极高的生存率。

转职需マスター的职业：ぶとうか、そうりょ

マスター奖励：最大HP＋20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	身がわり、地ひびき
2	20	しんくうは
3	20	すてみ、ルカナン
4	24	バギクロス、ベホマラー
5	28	マジックバリア、におう立ち
6	24	バイキルト、ザオリク
7	36	メガザル、いてつく波动
8	50	グランドクロス



ゴッドハンド（神手）

特征：比“战斗大师”更强力的物理攻击型职业，攻防平衡，技能也相当丰富。

转职需マスター的职业：バトルマスター、パラディン

マスター奖励：ちから＋25

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	しんくうは、岩石おとし、すてみ、みがわり、におう立ち
2	20	はやぶさ斩り、へんてこ斩り、さみだれ剑、もろば斩り、ゾンビ斩り、メタル斩り、しんくう斩り、すいめんげり、ポイズンダガー、かぶとわり
3	20	グランドクロス、ばくれつけん
4	40	マホトラ、マジックバリア
5	40	スクルト、バイキルト、ルカナン
6	30	メガンテ、ベホマラー、ザオリク、メガザル
7	30	ギガスラッシュ
8	70	アルテマソード



天地雷鸣士

特征：强力的法系职业，虽然防御力和HP总体偏低，但该职业可习得的各种强力攻击和辅助魔法，在BOSS战中有着极大的优势，不过修炼该职业所花费的时间较长。

转职需マスター的职业：けんじゃ、スーパースター

マスター奖励：最大MP＋30

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホトラ、バイキルト、フバーハ、マジックバリア、アストロン、めいそう、メガザルダンス、のろいの歌、たたかいの歌、ムーンサルト、せいしんとういつ

职业等级	所需战斗次数	习得
2	30	メラゾ－マ、ベギラゴン、イオナズン、バギクロス、メイルストロム、マヒャド、ザラキ－マ、ラリホ－マ
3	30	ザオリク、ハッスルダンス、いてつく波动
4	30	ひばしら、マグマ、めいどうふうま、しょうかん
5	30	ジゴスパ－ク
6	30	れんごく火炎
7	50	ビッグバン
8	60	げんま召唤



ゆうしゃ（勇者）

特征：人类职业中的最强职业，拥有全职业中最高的能力加成，并且随着职业等级的提升，每回合的 HP 回复保证了“勇者”的长时间输出，其能学习的技能非常多。

转职需マスタ－的职业：任意三个上级职业

マスタ－奖励：最大 MP ＋ 30，职业等级 4 级以上每回合回复一定的 HP，回复量随等级提升而增加

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホカンタ、ルカナン、スクルト、バイキルト、フバ－ハ、マジックバリア、アストロン、トラマナ
2	8	メタル斩り、いなずま斩り、かえん斩り、マヒャド斩り、ミラクルソ－ド
3	12	おいかぜ、つるぎのまい、いてつく波动、しんくう波、しゃくねつ
4	30	ライデイン、メガンテ、ラリホ－マ、ドラゴラム、ベホマラ－、ザオリク、バシル－ラ
5	30	メラゾ－マ、ベギラゴン、バギクロス、メイルストロム、ギガデイン
6	30	ビッグバン
7	40	ベホマズン、ギガスラッシュ
8	60	ミナデイン

移民系统

游戏进程到“ダイアラック（过去）”章节完结后，“移民の町”就会在现代世界出现。和村子中央的女性对话，她会要求主角去寻找住民。找到每个住民后都会给出下一个村民所在地点的提示，部分住民需要剧情推动到一定程度后才会出现。每位住民到达“移民の町”后会给予石板作为回礼，住民给予的石板属于怪物石板。

当移民数分别达到 3 人、7 人、14 人时，村子会发生变化，不同阶段的村子里可以获得“ちいさなメダル”和“ふしぎな石版？”等物品。需要注意的是，村子进化后就不会再变成原来的形态，一定要及时回收掉所有道具。在村子的 B1F 有石板台座，将获得的怪物石板、邂逅石板和下载石板放置在其中后就可以进入石板迷宫冒险。

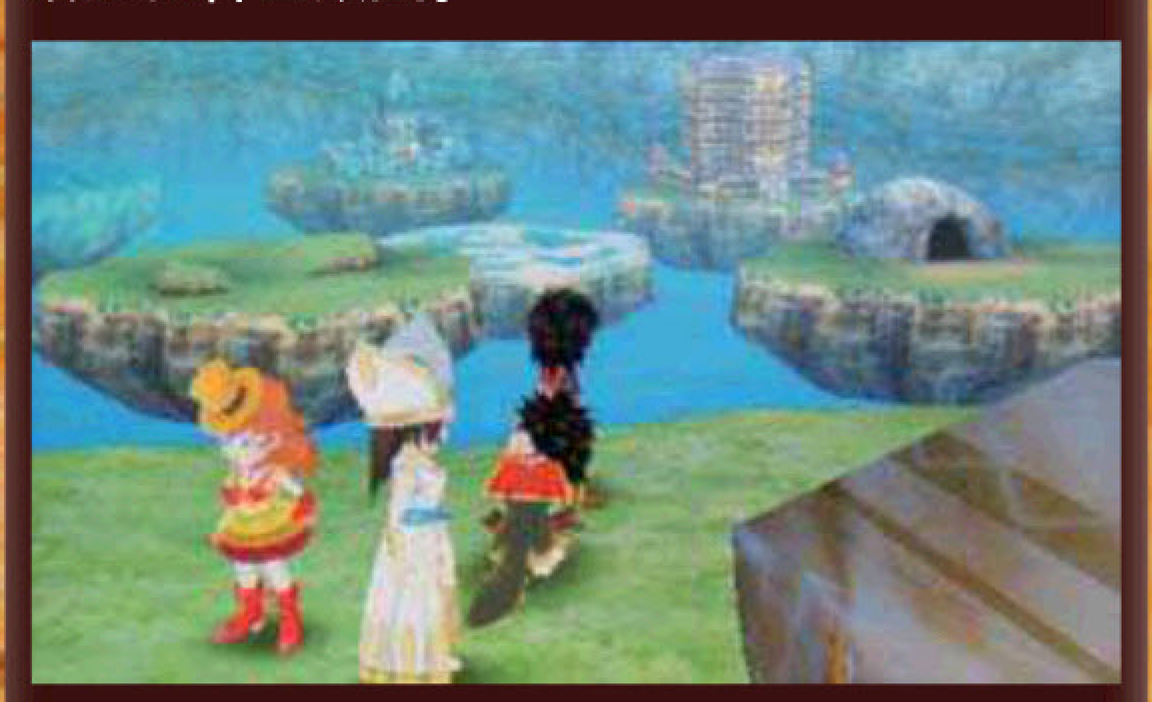


村民出现地点	可获得的石板
フィッシュベル码头	スライムだらけの森
グランエスタ－ド 宿屋 2F 客室	ナスビの采れる洞くつ
ウッドパルナ北边高台 2F	カワセミのつどう河边
エンゴウ东边的民家	小悪魔たちが暮らす山
フォ－リッシュ宿屋	ドワ－フ族の洞くつ
メザレ宿屋	火吹きスライムの山
ダ－マの旅の宿的井内	风船だらけの町
砂漠の町村子中央的大罐子	ポットが飞び交う山
クレ－ジュ宿屋	ツメがうなるほこら
リ－トル－ド 钟楼顶	续・スライムだらけの森
大地の精灵像，进去后东侧	ム－チョの塔
ハ－メリア西北塔的 B1F	ワナだらけの山
圣风の谷的教会	勇者の集う洞くつ
プロビナ西南的桥上	たつのこの森
コスタ－ル赌场西边的楼梯最高层	スライム帝国
さらなる异世界最深处的神之家	–

怪物公园（モンスタ－パ－ク）

流程发展到开放怪物公园后，在战斗中打倒怪物会有一定几率捕捉到它们，然后可以将它们送到怪物公园里。使用一些道具可以提高捕捉到怪物的几率，上级职业怪物猎人的技能“まものならし”也有类似效果。公园里有不同的居住区域和宿舍区，居住区域一共有十个，最开始只有草原地带，其他的需要在游戏中收集到“まものせいそく图”并交给公园内小屋的老人，在宿屋休息一晚后就会开放；宿舍区可以安排同种类的怪物

居住，需要获得“まものせいそく图”才能增加宿舍区数量。



区域名	获得方法
墓场	山奥の塔（现代）B1F 的 BOSS“キングスライム”掉落
山地	圣风の谷（过去）族长家旁边的罐子
高原地带	怪物の岩山（过去）的宝箱
森林地带	ホビットの洞くつ（过去）B3F 的宝箱
海水公园	サンゴの洞くつ（时代不限）开始区域的宝箱
湿地带	マ－ル・デ・ドラゴ－ン（现代）东部区域的宝箱
洞くつ	ダ－クパレス（现代）宝箱
砂漠地带	コスタ－ル（现代）赌场用 5000 枚代币兑换
塔	メダル王の城（现代）用 75 枚“ちいさなメダル”兑换

石板

本作的核心系统，总体分为发展流程的不可思议的石板（ふしぎな石版）以及用于挑战随机迷宫的怪物石板、邂逅石板和下载石板。

不可思议的石板



在各地收集“ふしぎな石版”，前往なぞの神殿里将石板台座拼好后就能开启过去时代的一片大陆。完成这块大陆的冒险后，现代世界里的这片大陆就会解除封印，相关的城镇便会出现。除了游戏最基本的四色石板外，还存在“ふしぎな石版?”等通往异世界的石板。找不到石板时，可以在神殿里和石板引导人对话并选择“导きの声を闻く”获得提示。3DS 版中还引入了石板雷达的系统，当一个区域有石板时，下屏幕左上角的雷达就会不停闪烁，离石板越近，闪烁越急促。

怪物石板

开放“怪物公园”后，可以让捕获来的怪物组成队伍到洞穴探险挖掘石板。得到的石板不仅能自己冒险，还能通过邂逅通信或互联网和其他玩家交换。挖掘的石板迷宫出现的怪物，是以所选择的怪物队长和两名随从，以及怪物队长前后两个编号的怪物构成，玩家可以有选择性地刷出想要的怪物之心（打倒怪物后就有一定几率获得该怪物的怪物之心）。石板迷宫为随机生成，里面除了有大量宝箱外，最深处更是会面对巨大化的队长怪物，将其打倒后能取得各种道具。将自己挖掘的石板和其他人交换，怪物队长的等级还会提升。



邂逅石板和下载石板



当村子发展到第二阶段之后，就能在酒

场连接网络，下载石板或在线与其他人交换石板。交换石板后对方设计的角色会住进村子，并随着人数的增加，“迎宾馆”的层数也会增多，官方会定期放出配信石板供下载，除此之外还能通过输入“プレゼントコ－ド”获得特典石板。交换石板一次能和 3 个人进行，并且每 24 小时只能交换一次。

世界排行榜

现代世界的“リ－トルード”里有个“世界ランキング协会”，这里会针对“ちから”、“かっこよさ”和“かしこさ”进行排名，取得第一名的话不仅可以入手道具，还有奖杯颁发事件发生。

奖品		
排名类别	可获得道具	
ちから排名第一	ごうけつのうでわ	
かっこよさ排名第一	(女)：スパンコ－ルドレス	(男)：プラチナメイル
かしこさ排名第一	(女)：黄金のティアラ	(男)：ちりょくのかぶと

能力提升方法

ちから：推荐使用男主角，职业推荐人类职业的ゴッドハンド、バトルマスタ－，怪物职业推荐まじんブドゥ、ギガミュ－タント、デスマシ－ン，装备上选择增加攻击的就没有问题。

かしこさ：推荐メルビン或マリベル，职业上推荐选择魔法使、吟游诗人、贤者、怪物猎人或天地雷鸣士，怪物职业的ダ－クビショップ或にじくじゃく也有很高的能力加成，装备上选择特殊事件得到的“ちしきのぼうし”。

特殊事件——在ハ－メリア篇通过后，到リ－トルード广场查看智力排名，来到ハ－メリア的アブモフ家中发生剧情，在门口与助手对话。再次回到リ－トルード广场查看智力排名，到ダ－マ神殿西南山贼のアジト深处与犯人对话，再到ハ－メリア将“ちしきのぼうし”还给アブモフ，他会把“ちしきのぼうし”送给主角。

かっこよさ：人物推荐アイラ，职业推荐超级明星或怪物职业的にじくじゃく，装备主要选择增加“かっこよさ”数值的。

特殊事件——在リ－トルード协会本部的女性那听到ロ－ズ一直占据排行榜首位后，到砂漠の城(现代)西北方的ロ－ズの家与她对话取得“ロ－ズの手纸”，然后到协会注销她的排名，重新回到她的家可以得到“ガラスのくつ”。只有完成了这个事件后才能取得“かっこよさ”排名的优胜。

流程攻略

序章

フィッシュベル(现代)

与キ－ファ和マリベル完成对话后返回自己家(最左侧的房子)的 2F 睡觉，第二天到港口的船上将母亲做好的食物交给即将出海的父亲，之后进入船舱，在地下二层和躲起来想跟着船出海的マリベル对话，之后マリベル被厨师发现后离开船舱。船里有几个宝箱，搜刮完就可以离开了，离开后渔船正式出海，往回走被卫兵叫住，说是国王要召见主角，接着マリベル以刚才主角捣乱导致她没有出海为理由强行跟着主角一起前往王城。回家和母亲对话获得“小鱼のつくだに”，之后便可以往北边的城市前进了。

グランエスタ－ド（现代）

和城堡1F左上的厨师对话可以将“小鱼のつくだに”交给他，在2F会被国王带到3F的王座对话。在城里1F北侧食堂的西边有个地下室，可以得到“古びたメガネ”，与老人对话可以听到神与魔王的故事，然后出城往东南方向前进来到なぞの神殿。

なぞの神殿（现代）

进入遗迹发现キ－ファ，得到“王家の古文书”，然后与他对话。回到グランエスタ－ド，在城下町的教堂前进入洞窟，在悬崖边的房子里与老人对话。在城下町的酒场遇到ホンダラ，来到他的家中与他对话，与井旁的女性对话后可以进入井里捡到“ちいさなメダル”。到グランエスタ－ド城2F找到キ－ファ，从他手里得到“ホットスト－ン”，再次去悬崖边的房子与老人对话。返回途中キ－ファ被士兵带走，到晚上两个人再次会合前往遗迹。使用了“ホットスト－ン”后遗迹大门终于被打开，在内部可以捡到两块“ふしぎな石版黄”。然后与石板引导人对话，调查四个石像后再次对话，然后前往グランエスタ－ド城东边的大地と炎の遗迹，在地下点燃左右的火盆获得“圣者のかぶと”和“圣者のよろい”，接着继续往北走进入风と水の遗迹，以同样的方法获得“圣者のたて”和“圣者のつるぎ”。返回神殿调查四座石像，将之前在遗迹中获得的物品与石像结合后通往遗迹深处的大门开启。和石板引导人对话选择“导きの声を闻く”，得知缺失的石板在フィッシュベル。

フィッシュベル（现代）

与船上的水手对话，回家从ボルカノ手里拿到“ふしぎな石版黄”，离开后“ホットスト－ン”被ホンダラ收回。在なぞの神殿拼好石板台座后开始正式冒险。

ウッドパルナ篇

森（过去）

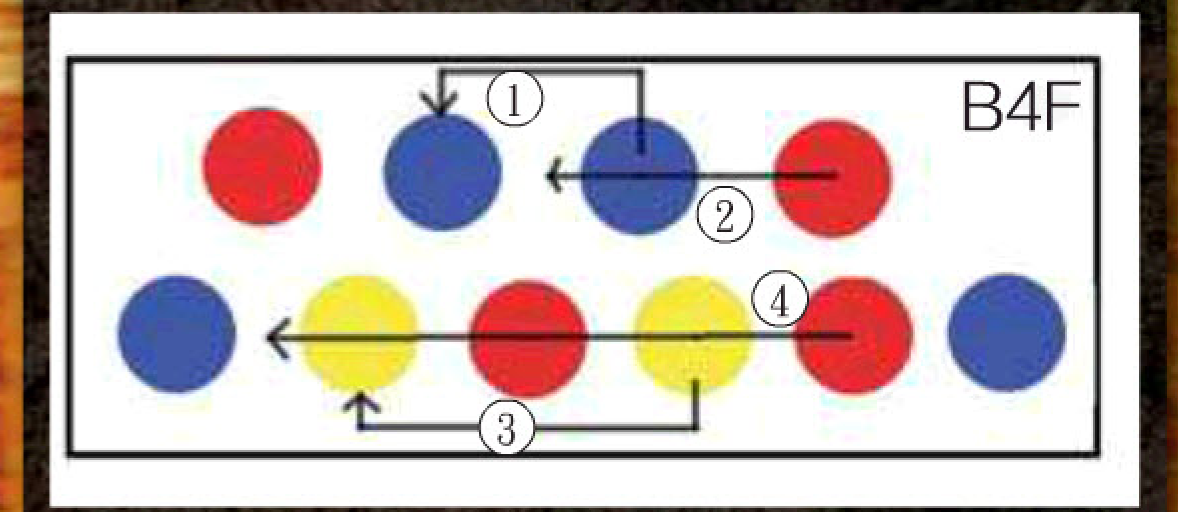
剧情后听到マリベル的叫声，继续前进进入首次战斗，敌人是系列经典怪物史莱姆。继续前进遇到マチルダ并加入队伍，她实力很强，建议在这里稍微提升一下全员的等级，最好让主角学会回复魔法后再继续冒险。进入ウッドパルナ村后マチルダ就会离队。

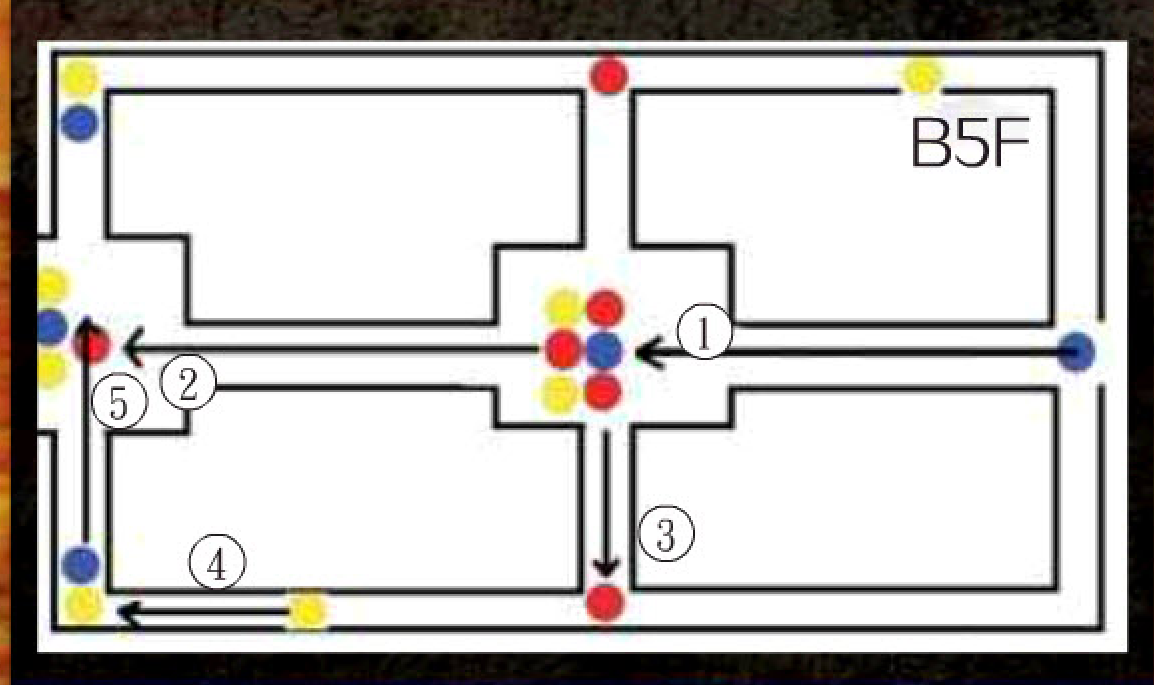
ウッドパルナ（过去）

进村后前往北侧的民家与パトリック对话，然后前往カラ－スト－ン采掘所。

カラ－スト－ン采掘所（过去）

这里有一个推动并消除相同颜色石头的谜题，B4F和B5F的推法如下图。在B6F调查中间的绿色石头，得到“绿の宝玉”和“木の人形”。回村到パトリック家中对话并交出“绿の宝玉”。剧情过后在宿屋休息，第二天ハンク加入队伍，往东の塔前进。





东の塔（过去）

从正面的门能进入到2F获得道具。登上外壁的3F与BOSS“ゴ－レム”战斗，胜利后获得“ふしぎな石版绿”，如果消耗太多可以先回村回复。进入内部，先往下获得“ふしぎな石版赤”，然后继续从1F西侧上去。在5F与BOSS“チョッキンガ－”战斗，胜利后与“マチルダ”战斗，她只会防御，我方不停攻击或者直接逃跑都行。剧情后无论选择哪项，マチルダ都会死去。返回村子到パトリック的家，与ハンク分别后回到开始的森林会再次遇到パトリック，将“木の人形”交给他，从森林深处回到神殿得到“石板レ－ダ－”，然后自动回到フィッシュベル。

BOSS
ゴ－レム
HP280
行动：通常攻击
攻击力比较高，如果マリベル学会了降低防御的魔法“ルカニ”可对其使用，加上主角的回复咒文，比较轻松就能获胜。

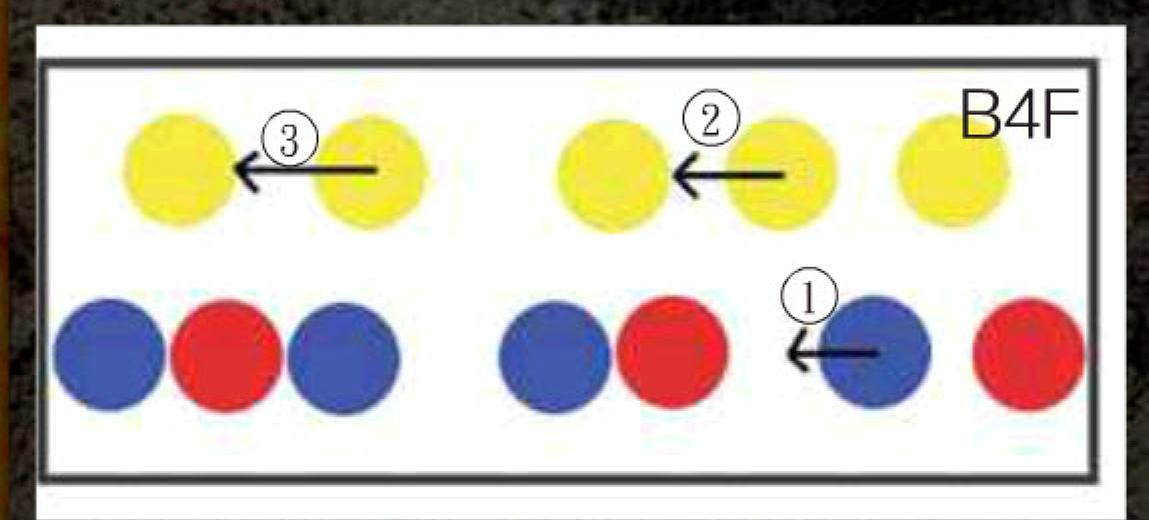
BOSS
チョッキンガ－
HP310
行动：通常攻击、防御
攻击力比ゴ－レム略高，依旧可以使用“ルカニ”降低其防御力后再进攻，在迷宫中拿到装备“ブロンズナイフ”或直接在村子购买マリベル的武器，可以让战斗变得更加轻松。

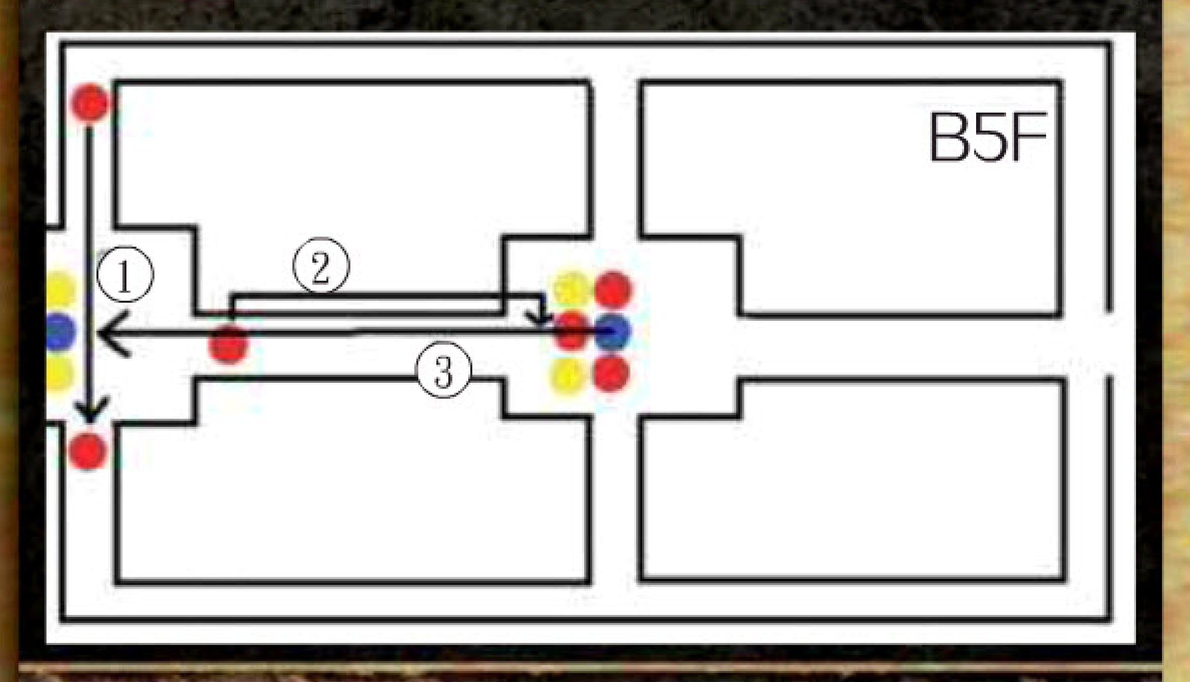
海边のほこら（现代）

在グランエスタ－ド城下町右上角的房间里和ホンダラ对话可获得“すごい圣水”。到悬崖上的老人的家遇到キ－フア，然后前往大地图西南的“海边のほこら”与キ－フア对话，开船前往新出现的岛屿。

カラ－スト－ン采掘所（现代）

与村子中央塔2F的的商人对话，选择“いいえ”获得“ふしぎな石版绿”。与泉旁边的老人对话后前往カラ－スト－ン采掘所，B4F和B5F的谜题有所变化，推法如图。来到B7F，消除上方的蓝色石头，深处可获得“ふしぎな石版赤”。之后返回グランエスタ－ド。





グランエスタ－ド（现代）

与看门人对话放下桥梁，从城2F走到外面进入东侧的塔，往下走能遇到悬崖的老人。在地下和老人以及船番对话后坐木筏，迂回到西侧上陆后进入北侧的城门，得到“ふしぎな石版赤”。回到遗迹，拼好石板台座后来到新大陆。

エンゴウ篇

エンゴウ（过去）

エンゴウ位于地图的南方，进入到长老家2F与长老对话，然后到宿屋休息后与井旁的パミラ对话，之后回到长老家2F。接着再到道具屋里与パミラ对话，然后去宿屋休息。仪式开始，与パミラ对话后再和长老对话后自动移动到火山。

炎の山（过去）

前往火山触发剧情，之后进入火山深处。在5F时往北边的楼梯前进，2F外的宝箱里有マリベル能使用的武器“せいなるナイフ”，到达顶层后需要从中央的空洞处往下跳。3F有个回复点，是前期一个不错的练级点，可以在这里将全员练到10级左右再继续前进。在最深处与“炎の巨人”战斗，胜利后获得“ふしぎな石版青”。回到火山口与パミラ对话，剧情使用“すごい圣水”，解决危机后自动回到村庄，与パミラ对话得到“ふしぎな石版青”返回现代世界。

BOSS

炎の巨人

HP310

行动：通常攻击、火の息、蓄力

其技能“火の息”虽然能对全体造成伤害，不过威力不算大，保持全员半血以上就没有危险，取得“せいなるナイフ”并让マリベル装备上参与攻击的话可以提高战斗效率。

エンゴウ（现代）

在グランエスタ－ド城与国王对话后队伍解散，之后自动返回自己家休息，第二天出门マリベル归队，返回洞窟入口处キ－ファ归队。乘船来到エンゴウ岛，在村子里与パミラ对话，占卜会被收5G。与教堂旁边的小孩子对话，接着和パミラ对话后调查宿屋前的牌子，获得“まんまるボタン”后交给小孩。前往炎の山，在火山最底层能获得“ふしぎな石版绿”，完成后从火山口回到神殿，拼好蓝色石柱的地图来到新世界。



ダイアラック篇

ダイアラック（过去）

到村子最里面的井旁与老人对话，在宿屋休息后得到“天使の泪”。再一次去宿屋休息，然后主角一个人行动调查村中发光的石像。西北的石像碎掉后，进入屋子在左边书架看到孩子的笔记。之后回宿屋睡觉。第二天キ－ファ说发现隐藏楼梯，到村子西边涂鸦附近的树上边，调查发现隐藏通道。与老人对话，之后下通道，来到村子中央的大石头上方使用“天使の泪”。到东南方隐藏通道外，与ヨゼフ对话后带他见老人。同时在通道内发现“ふしぎな石版黄”，回到现代世界。



移民の町・モンスタ－パ－ク（现代）

到地图南方，进入村子与ティア对话，得知要寻找村民一起建立村子。然后来到フィッシュベル的码头带回第一个村民，并在石头附近的土地上（没有覆盖草坪的一小块地方）找到“ふしぎな石版绿”，拼好绿色石柱的地图来到新世界。

オルフィ－篇

オルフィ－（过去）

往北走来到オルフィ－，到北边的民家与牛对话，在宿屋北侧的衣柜可拿到“ちい

さなメダル"。回到现代世界グランエスタ－ド的南边小屋与きこり对话，随后他加入队伍。回到**オルフィ－**，和东边的民家、道具屋 2F、村子中央和北边的民家的人对话（外形是人，实际上是动物）对话，然后到小屋与少年对话后前往西边的魔封じの洞くつ。

魔封じの洞くつ（过去）

追着狼到洞窟内部，2F 可回收"ふしぎな石版青"，在 BOSS 战的洞窟前往上进入 5F 的洞窟可回收"ふしぎな石版青"。

BOSS

デス・アミ－ゴ

HP515

行动：通常攻击、かまいたち、まばゆい光，一定几率二次行动

BOSS 偶尔出现的二次行动较有威胁，不过作为临时同伴的きこり会为我方使用回复药，战斗压力不算大，尽量保持 HP 在 50 以上即可。**マリベル**的降防魔法"**ルカニ**"依旧实用，主角和王子集中火力攻击 BOSS 即可。

オルフィ－（过去～现代）

回到村子，来到北边小屋与农夫对话，离开小屋后きこり离开队伍。离开村子后自动返回现代世界，**ガボ**加入队伍。到地图西边的**オルフィ－**进入北边村长的家，和村长对话后打开左边的柜子换上动物服装。到村子入口处和司仪对话开始挑战游戏，选择牛、马和小狗，之后获得奖品"**モンスタ－ずかん**"，离开村子前记得到武器屋收集"ふしぎな石版绿"。来到魔封じの洞くつ之前 BOSS 战的地方，打开棺材触发剧情后取得"ふしぎな石版青"，然后前往遗迹拼好蓝色的石板台座。

フォ－リッシュ篇

フォ－リッシュ（过去）

在左边阶梯下方的房间中有"ふしぎな石版赤"，道具屋的木桶里有"ちいさなメダル"，注意回收。前往教堂地下室触发剧情，之后到西南的フォロッド城。

フォロッド城（过去）

与城口的佣兵对话，然后与出入口右边建筑物内士兵对话，选择"はい"会与"フォロッド兵"进行战斗，除了血多点外没什么难点。胜利后与国王会面，从南边的门直接出去到左边的警备室与**トラッド**对话开始作战会议。与全员对话后再与**トラッド**对话，最后和**ヘインズ**对话后前往地图西边的ゼボットの研究所。城内地下水道左上方的罐子里有"ちいさなメダル"。

ゼボットの研究所（过去）

到研究所与房间右边的ゼボット对话后返回，研究所左上小屋里的木桶里有"ちいさなメダル"。

フォロッド城（过去）

到左边的警备室与**ヘインズ**对话，然后前往城堡 2F 左侧的仰望台上触发事件，之后与**トラッド**同行再次前往研究所。剧情后返回フォロッド城，进入城堡和守卫对话，离开城堡进行杂兵战，对手有一定几率二次行动。战斗结束后前往入口处和ゼボット对话，第二天先到右侧警备室与**トラッド**对话，之后再到左边警备室与**ヘインズ**对话，然后再到右警备室与**トラッド**对话，返回左侧警备室和**トラッド**对话开始作战会议。会议完毕后到右边警备室与ゼボット

和トラッド对话，之后在入口处与前来送行的人一一对话，最后和トラッド对话后前往フォ－リッシュ。

フォ－リッシュ（过去）

在教堂地下室与トラッド对话，之后出发前往东北的からくり兵团据点。敌人比起之前有所强化，建议等级提升至12级以上，买好装备再出发。

からくり兵团据点（过去）

事件发生后突入据点，B1F南边的电梯需要和附近的敌人对话后才会开启，下面有两个宝箱。在最深处与三个士兵战斗后，与BOSS“マシンマスタ－”和“デスマシ－ン”发生战斗，在BOSS右边有“ふしぎな石版赤”记得回收，剧情后自动回到フォロッド城。

BOSS

マシンマスタ－

HP250

行动：通常攻击、呼叫杂兵

デスマシ－ン

HP380

行动：通常攻击、もろば切り、火の息、まばゆい光、一定几率二次行动

这次BOSS战要连续进行三场战斗。第一战面对的是3个杂兵，没什么难度，可用全体攻击魔法快速解决掉；第二战的マシンマスタ－攻击力和普通杂兵没什么区别，只是他会召唤杂兵助阵比较麻烦，优先将其解决掉再说；最后一场战斗的敌人攻击力非常高，尤其是技能的“もろば切り”有40点左右的伤害，如果运气不好BOSS二次行动的话基本就战斗不能了。让キ－フア用技能作为主攻，其余的人注意回复！

フォロッド城（过去）

与国王对话获得“どくがのナイフ”，到左边警备室与ヘインズ对话获得1200G。从地下水道前往公主所在的阳台，在门口听到ゼボット与公主的对话，来到阳台后和机器人对话，ゼボット返回研究所，然后前往现代世界的フォ－リッシュ。

フォロッド城（现代）

和国王对话，之后前往西边的研究所。在B1F的地牢能找到“ふしぎな石版绿”，地下水道左下房间的木桶里有“ちいさなメダル”。进入研究所后在左侧触发剧情，离开时国王出现并带走机器人エリ－，研究所左上的小屋里有“ふしぎな石版赤”。回到フォロッド城王座触发剧情，之后来到B1F的地牢和アルマン对话，然后前往フォ－リッシュ。

フォ－リッシュ（现代）

和道具屋里的小女孩对话，然后从教堂地下室来到河边，打碎这里的木桶，然后站在木桶的位置调查后获得“からくりパ－ツ”。西南小房间内的宝箱有“ちいさなメダル”。

フォロッド城（现代）

回到地牢，剧情后到右边的警备所。之后自动移动到研究所，剧情后返回フォ－リッシュ，在道具屋与アルマン和小女孩对话获得“ふしぎな石版赤”。在离开前可以先去からくり兵团据点回收道具，地图与之前没有变化。到神殿拼好赤色台座右下的石板前往グリンフレ－ク。



グリンフレ-ク篇

グリンフレ-ク（过去）

前往地图东北的グリンフレ-ク，到达后前往最大的民家在最高层与BOSS战斗，战斗结束后往前走几步系统会提示使用“天使の泪”。离开民家后从北方的门进入ハ-ブ园，在里面和**イワン**对话触发剧情。前往民家客厅和**ボルック**对话，然后在2F左侧房门外听到**イワン**和**カヤ**的对话，接着来到道具屋2F，离开后追逐**リンダ**到ハ-ブ园，在上方的小屋子里听到庭师的话后到宿屋地下酒场打听到过去的**エンゴウ**有秘药。

BOSS あめふらし

HP450

行动：通常攻击、つめたい息、ベホイミ、二次行动

攻击力较高，且二次行动有较高概率使用回复魔法，使用“**ルカニ**”降低其防御力后慢慢打吧。

エンゴウ（过去）

到长老的家与パミラ见面，然后到道具屋，从パミラ处拿到“パミラのひやく”。

グリンフレ-ク（过去）

到ペペ的地方救回他。ハ-ブ园举行宴会，听到舞者谈论事情，来到村子的西北方向，听到ペペ与**カヤ**对话。回到ハ-ブ园，与**ボルック**对话后下起雨。回到西北的地方，这次听到ペペ与**リンダ**的对话，之后在村口与ペペ对话后前往沼地の洞窟。

沼地の洞窟（过去）

直接从落穴跳下，从右边迂回。B4F有“ふしぎな石版绿”，到最深处打败BOSS后继续前进回收石板，然后返回现代世界。

BOSS どうくつまじん

HP450

行动：通常攻击、キラ、ベギラマ、一定几率二次行动

BOSS会带上两个杂兵，BOSS技能里的“**キラ**”、“**ベギラマ**”很恐怖，不但是全体攻击，伤害也不低，建议让两人主要负责回复工作。两只宝石怪会使用降防魔法和减少我方MP的魔法，建议优先处理掉。。

メモリアリ-フ（现代）

エンゴウ西侧出现新大陆，到达**メモリアリ-フ**后回收大屋子3F的“ふしぎな石版黄”，在山道小屋的罐子里有“ちいさなメダル”。往西到达**メモリアリ-フ西の**废墟，拿到“ふしぎな石版绿”，如果有兴趣可以回到原来洞窟的地方，在地下酒场可以听老人说神魔大战的故事，桶里有“ちいさなメダル”。回到神殿拼好左下的绿色石板台座前往新大陆。

ユバ-ル篇

ユバル族の休息地（过去）

与全部居民对话后和入口处的ダ-ツ对话，然后到左侧帐篷外和**キ-ファ**对话，之后进入帐篷和**ライラ**对话，接着到地图右下方和大妈对话获得“ビバ=グレイプ”，将其交给**キ-ファ**，然后跟着**キ-ファ**进

入帐篷触发剧情，下方的帐篷内有“ふしぎな石版青”。事件过后キ－ファ离队，主角三人前往西边的山脉の洞くつ。洞窟只有一条路，到达中途休息的地方后和左边帐篷里的人对话休息，第二天继续前进。

湖の洞くつ（过去）

在神の祭だんの湖和所有让人对话后进入上方的帐篷休息。第二天テント加入队伍，往洞窟前进，B1F 右侧的宝箱有“ちいさなメダル”，B3F 有个谜题，朝着没宝箱的道路前进就是正确道路。B4F 调查石碑，地下会出现光的通道，这里的一个宝箱中有饰品“いのりのゆびわ”，使用后可以回复MP(有一定几率损坏），建议入手。在 B5F 的祭坛时水会被抽干，这里还有个“ふしぎな石版黄”，同时 1F 之前被水淹没的地方也可以去了，宝箱里有“ちいさなメダル”。到祭坛前与ベレッタ对话，然后解读墙壁文字后前往祭坛深处。事件后回到休息地。

ユバール族の休息地（过去）

一夜之后与キ－ファ对话，离开这里后キ－ファ永远从队伍中脱离，回到グランエスタ－ド向国王报告此事，获得“ふしぎな石版青”，出发前往西北的新大陆。

化石の发掘现场（现在）

支付 5G 进入帐篷，在井中能获得“ふしぎな石版青”，虽然雷达有显示，但其他的石板目前还入手不了。拼好蓝色左下的石板台座后来到ダ－マ。



ダ－マ篇

ダ－マ神殿（过去）

前往神殿的路上有旅の宿，水井下面是赌场，ザキ领队时调查书架会发生战斗，与ダ－マ神殿的大神官对话后进入他身后的水池，然后主角一行人掉落到ふきだまりの町。

ふきだまりの町（过去）

在这阶段无法使用特技和魔法。在道具店记得购买“とうぞくのカギ”，可以打开一些被锁住的宝箱。到东边酒场，发生剧情战斗，必败。失败后主角一行人在民家醒过来，外出与フ－ラル对话获得“奇迹の石”，可以在战斗中使用加血，在西北方向的罐子和右侧地下酒场内的木桶有“ちいさなメダル”，做好准备前往西の洞くつ。



西の洞くつ（过去）

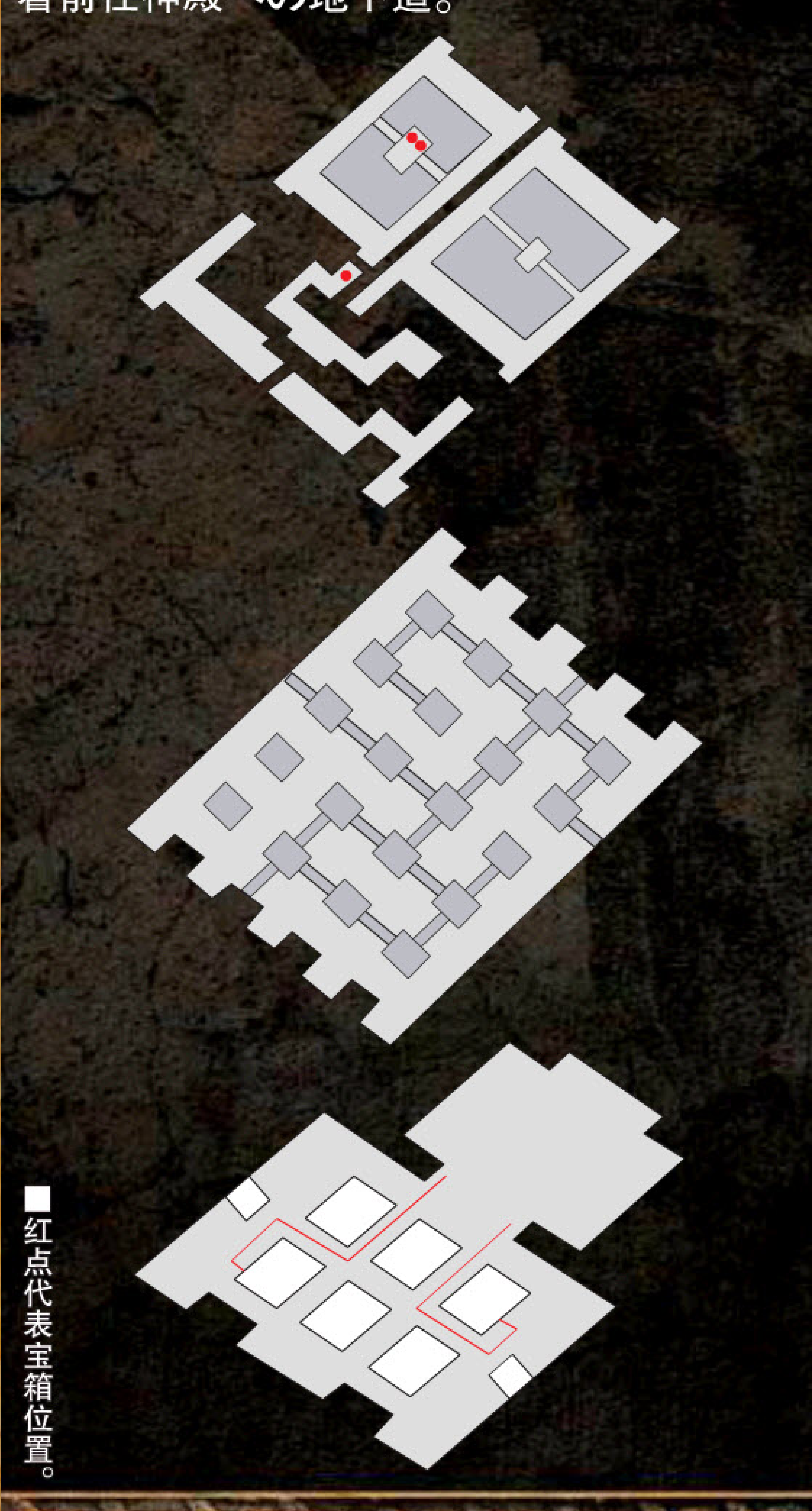
迷宫里没有宝箱，岔路不算多，朝着有毒的地面前进就是正确的道路了。在深处发生 BOSS 战，此战必败，剧情后自动回到民家。前往右边的酒场，剧情后前往村子北边的井旁，再次剧情后前往洞窟，途中到达山肌の集落。

山肌の集落（过去）

往北走遇到カシム和フ－ラル，跟随他们进入民家，离开后两人成为同伴，前往东边的牢ごくへ续く洞くつ。井内的衣柜和左边墓碑前的地面有“ちいさなメダル”，不过调查井时会遭遇怪物需要注意。

军ごくへ续く洞くつ（过去）

迷宫内部比较复杂，B2F 的宝箱和 B4F 的罐子里有“ちいさなメダル”，在 B4F 最深处用上方石头砸坏装置，返回后发生 BOSS 战。完成战斗后带フォズ返回集落，在神官长的家中与フォズ对话取得钥匙，接着前往神殿への地下道。



■红点代表宝箱位置。

BOSS イノップ

HP440

行动：通常攻击、痛恨の一击、すなけむり

ゴンズ

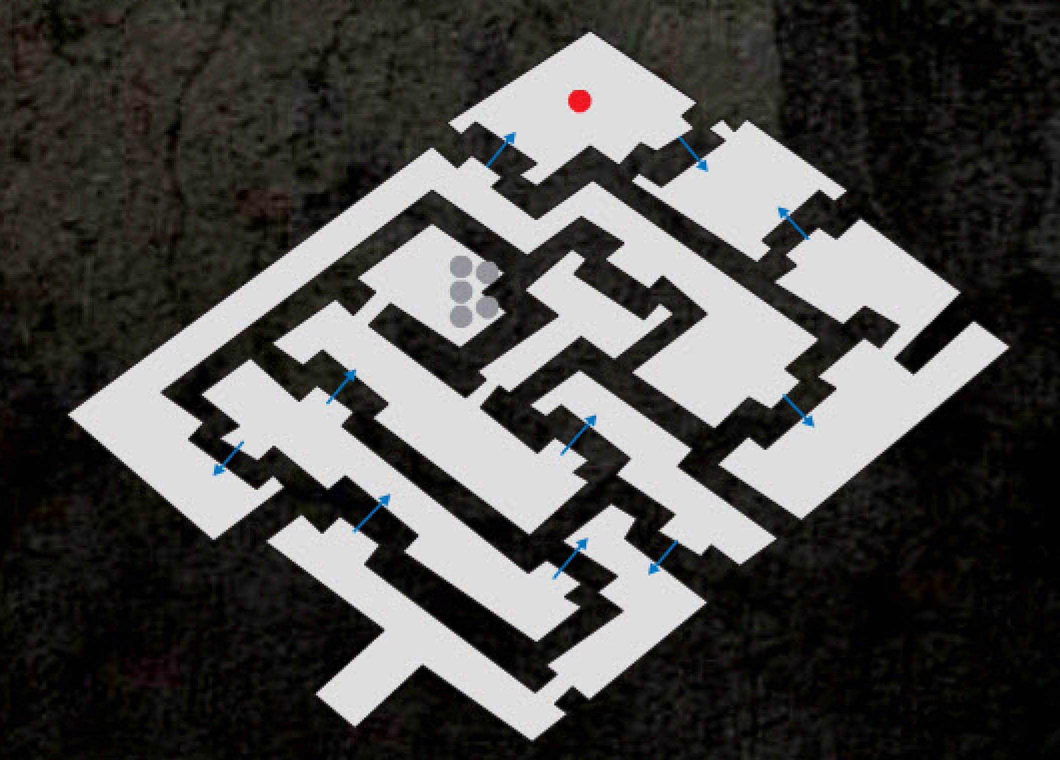
HP400

行动：通常攻击、痛恨の一击、摇尾巴

由于无法使用咒文和特技，因此回复道具和用于回复的“奇迹の石”就派上用场了，一定要及时回复保证队伍成员的血量。イノップ的攻击频率较高，可优先击倒它。

神殿への地下道（过去）

入口前发生 BOSS 战，这个迷宫的地图也比较复杂，B4F 右边宝箱有“ちいさなメダル”，在 B3F 会取回使用技能和咒文的能力，在 B2F 的迷宫有单向通行的门，最后到达决斗场。



■红点代表宝箱位置，蓝色箭头表示单向门的位置。

BOSS マンイーター

HP400

行动：通常攻击、イオ、ルカナン、ベギラマ

敌人整体实力就比杂兵厉害一点，战斗难度不大。

决斗场（过去）

进入北方的房间，外出发生剧情后ザジ成为同伴，在东侧的接待处参加选拔战。BOSS 战要连续面对六波敌人，剧情后フォズ代替ザジ成为同伴，前往神殿。

BOSS ネリス

HP460

行动：通常攻击、マヒャド斩り、ヒャダルコ、二次行动

由于之前要面对数波杂兵战，导致我方的实力有所损耗，建议在第五场战斗将队员回复到巅峰状态后再进行最后的战斗。ネリス攻击力较高，速度快，并且有二次行动和全体攻击的“ヒャダルコ”，一定要注意回复，攻击方面可以交给作为 NPC 加入的ザジ。

ダ－マ神殿（过去）

在 1F 进行 BOSS 战，B1F 东侧可取得“ふしぎな石版黄”，西侧则有“ちいさなメダル”，同时总算可以在 1F 进行转职了。先返回“ふきだまりの町”取得“ふしぎな石版黄”，接着回到现代世界。

BOSS

アントリア

HP700

行动：通常攻击、かえん斩り、念じボール、イオ、ベギラマ、マジックバリア

这家伙的魔法攻击威力很强，HP 较低有被秒杀的可能。好在作为 NPC 的フォズ能力不错，不仅会魔法攻击还会为我方进行回复，让战斗相对变得轻松。

ダ－マ神殿（现代）

在ダ－マ神殿与神官对话后前往废墟，B1F 西侧房间内的罐子里有“ちいさなメダル”。在废墟与倒在地上的神父对话后进行 BOSS 战，胜利后前往西边的山贼のアジト。

BOSS

さんぞく兵

HP200

行动：通常攻击、ちからため、ぬすっと斩り、まぶしい光

さんぞくマ－ジ

HP140

行动：通常攻击、ぬすっと斩り、ベギラマ、ラリホ－

さんぞく

HP175

行动：通常攻击、どくがのこな、石つぶて

エテポンゲ

HP220

行动：通常攻击、マッスルダンス、石つぶて

此战难度颇高，敌人会不停使用异常状态和全体攻击的技能，我方 HP 不高的职业压力很大，一不小心就会被秒掉。建议此战更换血厚防高的职业（例如战士），第一时间解除混乱等控制行动的异常状态，集中火力干掉 1 ~ 2 个敌人后就没什么问题了。

山贼のアジト（现代）

在入口处偷听暗号，然后在洞口回答一样的暗号进入内部，在最深处获得钥匙打开牢房，牢房内的罐子有“ちいさなメダル”。BOSS 战胜利后得到“ふしぎな石版黄”，然后前往地图东边大陆的メザレ。

BOSS

さんぞくのカシラ

HP500

行动：通常攻击、イオラ、アルテマソ－ド（失败）

BOSS 的魔法攻击伤害很高，全体攻击咒文“**イオラ**”能造成 50 点以上的伤害。不过再怎么厉害也只有一人，全力攻击下很快就能获胜。

メザレ（现代）

进入酒场发生事件，之后来到村子西北的ニコラ家，与ニコラ对话到达宝物库，拿到“魔法のじゅうたん”，宝物库里还有“ちいさなメダル”别忘了回收。在大地图下使用“魔法のじゅうたん”后返回ニコラ家，再次进入宝物库将“魔法のじゅうたん”还给他。在井下面可以找到“ふしぎな石版黄”，回到神殿拼好台座前往砂漠の城。

沙漠篇

砂漠の城～砂漠の村（过去）

在城里B3F遇见ハディ－ト，然后前往砂漠の村与族长对话后到2F休息，再次与族长对话后前往砂漠の城，在B2F与BOSS战斗。返回村子与族长对话后得到“さばくのお守り”，再与村子的每一个人对话后出示“さばくのお守り”，接着来到城西边的“ナイラの河”。

BOSS

ボ－ンライダ－

HP500

行动：通常攻击、ルカナン

实力很弱的家伙，用高攻击技能速杀即可。

ナイラの河（过去）

在河岸调查后前往现代世界的化石发掘现场，注意回收罐子里的“ちいさなメダル”。与学者对话后加入队伍，然后返回砂漠の村到族长家2F探望族长，回到1F与村人对话后ハディ－ト出现，再返回2F触发剧情。与ハディ－ト对话后自动来到河边，葬礼结束后与ハディ－ト对话并前往魔王像。

魔王像（过去）

与入口处的女性对话后进行杂兵战，此后可以在这里进行回复。在1F正面使用“さばくのお守り”，开启西南方的门后再按东北、东南、西北的顺序开启开关。从北侧楼梯往上，关掉机关后继续前进到3F与女王会面获得“黒いカギ”。东侧的道路沿着机关走，否则会遭遇落穴陷阱。5F有“ちいさなメダル”。在最高层外边遭遇BOSS，完成战斗后自动回村。村子的仓库里有“ふしぎな石版黄”，回收之后再到城里与学者对话，现代世界的化石发掘现场可以取得另一块“ふしぎな石版黄”。

BOSS

セト

HP900

行动：通常攻击、ちからため、みなごろし、ルカニ

比较难缠的家伙，跳到空中的攻击能对我方造成90点左右的伤害，降低防御的咒文“ルカニ”还会进一步削减我方的实力，因此各种回复手段一定要跟上，尽量不要陷入战斗不能状态，稳扎稳打慢慢消耗对方的体力。

沙漠（现代）

在砂漠の村中央的罐子里可取得“ふしぎな石版黄”，道具屋旁边的木桶里有“ちいさなメダル”。在砂漠の城有特殊事件发生，到神殿拼好左下方的黄色台座后前往新大陆。

クレ－ジュ篇

クレ－ジュ（过去）

在北边村长家里与村长对话，家里的罐子里有“ちいさなメダル”。出去与黑衣人对话后再到北边的神木处，与建筑物内的少女对话后回到村子。看到村民前往神木后重新返回神木，与红衣服的村民对话后进行BOSS战。将少女带回小屋，第二天与少女对话后拿“エルフのみずさし”盛水，对少女使用后回村。对村长使用“神木の朝つゆ”，然后在井口与黑衣人对话后使用“神木の朝つゆ”，剧情后前往神木。

BOSS

あやしい男

HP350

行动：通常攻击、ランプ投げ、二次行动

杂兵级 BOSS，没什么难点，全力攻击就行。

神木の根っこ（过去）

与少女对话后出现入口，迷宫只有一条路，一路前进即可，这里有金属史莱姆，可以借此提升一下等级。在深处与いどまじん战斗，之后对紫色井水使用“神木の朝つゆ”。接下来做好万全准备，离开后会再度进行 BOSS 战，胜利后返回村长家休息，在农夫那得到“ふしぎな石版赤”，回到神木和少女对话能得到“しゅくふくの杖”。

BOSS

いどまじん

HP580

行动：通常攻击、石つぶて、ちからため、ラリホー、二次行动

这个家伙不但攻击力高，技能“ラリホー”还会使我方进入睡眠状态，建议让每人都带上 HP 回复道具，避免被打成战斗不能的状态。

BOSS

ウルフデビル

HP600

通常攻击、ばくれつけん、バイキルト

技能“バイキルト”的效果为攻击力两倍，附加效果后攻击伤害会在 70 ~ 100 之间，建议先使用“スカラ”给我方提升防御力后在慢慢对付这个家伙。

クレージュ（现代）

这块大陆位于地图东北方，进入村子后在东北方屋子的地下找到“ふしぎな石版赤”，井里右边的衣柜和宿屋 2F 的衣柜里分别能取得一枚“ちいさなメダル”，前往神木可获得另一块“ふしぎな石版赤”。来到神殿拼好红色中间的石板台座后来到新大陆。

リ - トル - ド篇

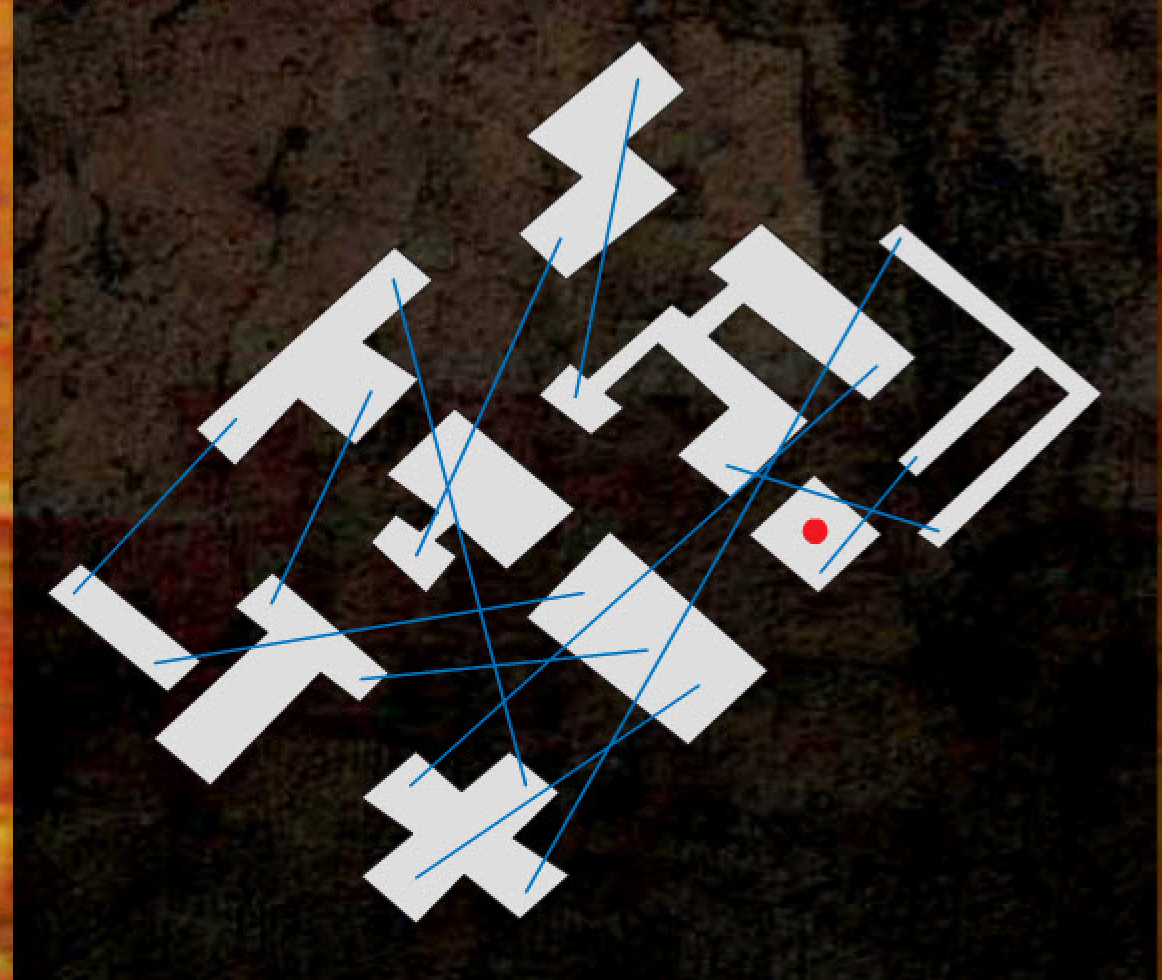
リートルード（过去）

在村子的东北侧触发事件，然后前往井旁的クリーニの家发生剧情。在宿屋休息一晚后来到北边的桥，和桥上的士兵对话后再次回宿屋休息。第二天再和士兵对话后来到东边的バロックのアトリエ，得到钥匙后回到村子。在钟楼顶层关闭时钟后来到クリーニの家楼下，读信并调查墙上的画后进入时のはざまの洞くつ。



时のはざまの洞くつ（过去）

又是一个比较复杂的迷宫，在时钟状的区域，顺着北边逆时针走一圈就会出现新的传送点，进入后发生 BOSS 战，胜利后破坏砂时计返回村子。



■红点代表宝箱位置，蓝线代表传送点转移的位置。

BOSS
タイムマスター

HP790

行动：通常攻击、メラミ、イオラ、まぶしい光

マキマキ在HP比较低的时候会使用"时の砂"使战斗回到开始状态，所以要先把两只マキマキ打倒后再集中对付BOSS。BOSS不但攻击力高，还会使用全体攻击性技能，建议采用双回复阵容作战。

バロックの桥（过去）

在村子休息过后前往バロックの桥，走近人群后在左边的码头发现バロック，与其对话后来到北边的グリンフレーク，到宿屋楼下触发剧情。如果回到バロックのアトリエ会发生特殊事件。

グリンフレーク（过去）

进入北侧的大屋子，与1F的女仆对话后来到西侧的小民家听到イワン与カヤ对话。回到ハーブ园，小狗倒下后将其送回屋并与チェリ对话。回到大屋1F后，再去3F与チェリ对话，离开后再进入能得到"むらさきの小ビン"。再次在3F和チェリ对话后下楼到庭师的家与チェリ对话。在大屋1F与カサドール对话，选择"はい"后发生剧情。

メモリアリーフ（过去）

先前往修道院，在山崖右边发现"リンダの墓"。回去告诉ペペ后跟她同行前往"リンダの墓"，村内东北方屋子1F的左边宝箱和山道西侧的宝箱内分别有一枚"ちいさなメダル"。



リートルード（现代）

前往现代世界地图西边的リートルード，在クリーニの家的B1F找到"ふしぎな石版绿"，调查B1F的书架能得到信，交给1F的学者能得到道具。北边有"世界ランキング协会の本部"，在这里可以进行"ちから"、"かっこよさ"和"かしこさ"三项能力的排名赛，排上名次可换取奖品。バロックの桥井内的衣柜有"ちいさなメダル"。

バロックタワー（现代）

バロックタワー在地图北边，在1F需要按下两个按钮开门，在2F西侧会移动的道路里有强制的杂兵战，4F需要把四个石像相对才能打开门。在5F需要寻找四个按钮，分别在西北边的通道、左边的水路、东北边和地图中间，右上有"ちいさなメダル"。取得"ふしぎな石版黄"和"ふしぎな石版绿"后到神殿拼好黄色右下的石板台座，来到ハーメリア。

ハーメリア篇

アボン～フズ（过去）

到アボン东北侧村长家对话后休息，村长家2F的衣柜有"ちいさなメダル"。第二天前往南方的フズ，途中的地下道有"ちいさなメダル"。到フズ后在宿屋休息，之后前往东北方的ハーメリア，酒场的木桶里有"ちいさなメダル"。

ハーメリア（过去）

在村子中央发生剧情，在宿屋休息到后半夜起来，通过传送点前往山奥の塔。武器屋会出售"炎のツメ"，不仅可以作为武器装备，还能当作道具使用，建议购入。

山奥の塔（过去）

进门后从西北侧的楼梯上去，在2F南侧落下与スライム对话，在3F可以略作休整后和东北方的小孩对话开门。在5F与药师对话，剧情后前往大地图西南方的海底都市。

海底都市（过去）

在东侧的房间和东北侧小房间的北侧宝箱里以及通道的罐子内能获得“ちいさなメダル”。在入口附近调查石碑开启隐藏通道，在开关操作桥的区域，先开启右边的通路再从左边绕到中间。最深处进行BOSS战后和老药师对话回塔。

BOSS

グラコス

HP1400

行动：通常攻击、なぎ払い、冻りつく息、ハリケーン、もうどくのきり、二次行动

全体攻击的“ハリケ－ン”和“冻りつく息”威力不小，如果BOSS连续使用全体攻击技能会对我方造成致命打击，建议队伍由血厚的职业构成。“炎のツメ”附带的火属追加伤害很可观，建议提前购入。

ハ－メリア（过去）

在西北边的大屋后边使用木筏进入宝物库获得“ふしぎな石版绿”和“人鱼の月”，アボン的宝物可以在返回时顺便拿掉，之后前往现代世界的メザレ。



メザレ（现代）

到ニコラ家给女仆看“人鱼の月”，在教会前再与她对话，调查教会后方的地面发现楼梯，进入后获得“魔法のじゅう”。



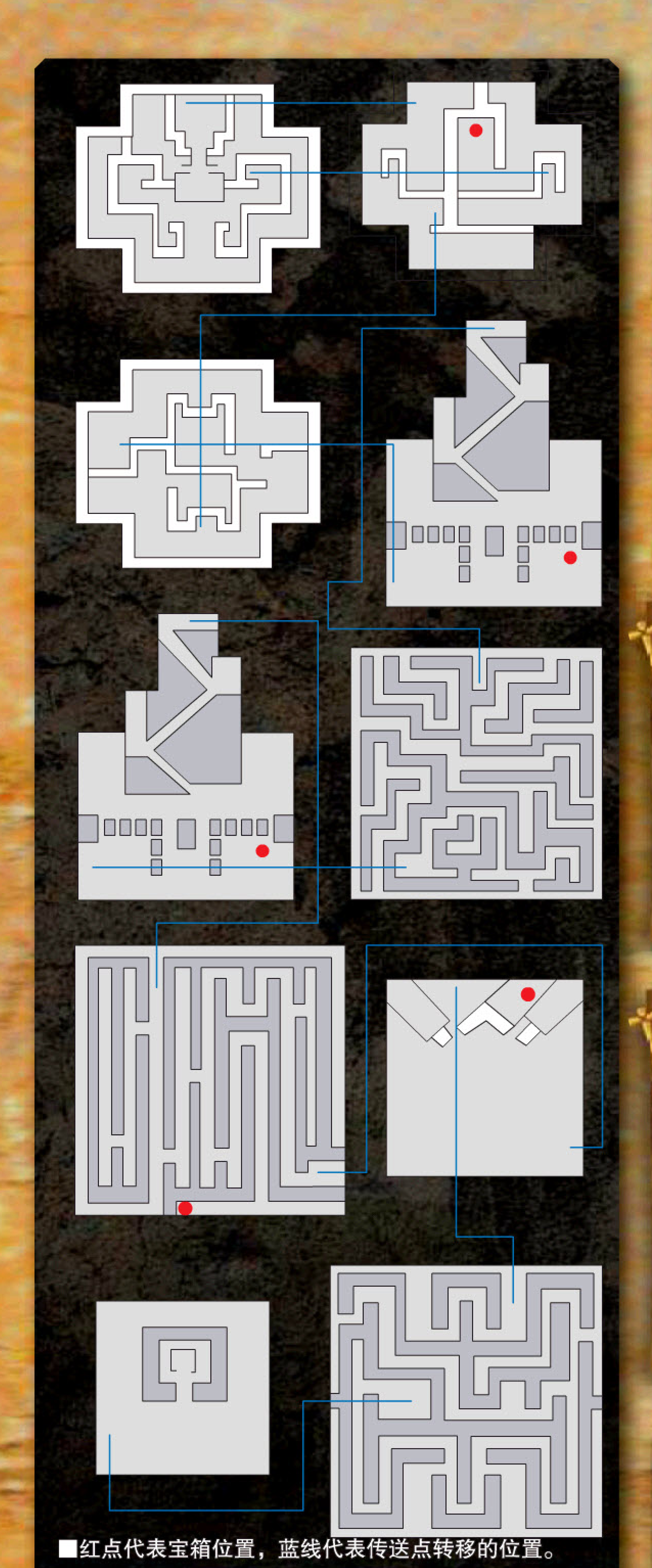
获得魔法のじゅう后

（以下部分不限先后）

神の兵のほこら（现代）

在メザレ的东边，进入取得“ふしぎな石版绿”，到グランエスタ－ド的酒场与ホンダラ对话后再到クレ－ジュ与ブルジオの别庄1F的管理人对话。前往オルフィ－北边的ブルジオの本宅，在B1F能找到“ふしぎな石版黄”，2F能拿到“まほうのカギ”和“ちいさなメダル”。与ブルジオ对话，出门时加入，然后前往ハ－メリア北边。在途中的メダル王の城里可用“ちいさなメダル”与国王交换道具。在城外使用“魔法のじゅう”到西边的世界一高い塔，迷宫比较大，具体见后图，注意别掉下去了。在祭坛的最高层使用“ホットスト－ン”后メルビン加入队伍。





■红点代表宝箱位置，蓝线代表传送点转移的位置。

大地の精灵像（现代）

大地の精灵像位于砂漠の城的西南侧，在 5F 找到“ふしぎな石版青”。

ハ－メリア～山奥の塔（现代）

在ハ－メリア北侧发生剧情，到东南方アズモフ的家与其对话，从西北方乘木筏到东边民屋下有猫的地方能找到“ちいさなメダル”。前往山奥の塔，在 B1F 与キングスライム发生战斗，之后スライム加入队伍，它会提示地上的陷阱，并且在 3F 东北方还会开门让主角通过。在最高层进行 BOSS 战，胜利后回收 1F 的“ふしぎな石版赤”和 3F 木桶的“ちいさなメダル”，回村与アズモフ对话再回塔，在 3F 与他对话后回村，在宝物库可找到“ふしぎな石版赤”。

BOSS
キングスライム

HP680

行动：通常攻击、从上方挤压、二次行动

杂兵キングスライム的强化形态，不难对付。

BOSS
ギガミュ－タント

HP1050

行动：通常攻击、冷たい息、凍りつく息、二次行动

有着较强的攻击力，普通攻击都能造成 50 左右的伤害，建议使用すばやさ值最高的角色进行回复工作比较保险。

海底都市（现代）

在东南方的小屋回收“ふしぎな石版赤”，东北侧小屋的北边宝箱和神殿外部的宝箱里有“ちいさなメダル”。在最深处会进行 BOSS 战，可以暂时避开等以后再来挑战，胜利后可获得“ふしぎな石版？”。此时可在神殿拼好右上的红色石板或右上的绿色石板。



BOSS

グラコス5世

HP1500

行动：通常攻击、なぎ払い、凍りつく息、ハリケーン、もうどくのきり、二次行动

攻击方式和グラコス没有区别，不过这次少了老药师作为被攻击对象，一切都要靠自己解决。

プロビナ篇

プロビナ（过去）

拼好绿色石板台座来到新的大陆。先前往东边小桥，在桥上与男性对话，到村子时选择“いいえ”进入，东南方民家的木桶内有“ちいさなメダル”。从村子北边进入プロビナ山洞くつ，入口右边有宝箱，取得后到左边山洞，穿过后来到プロビナ山。

プロビナ山（过去）

进入教会发生剧情，在教会后面的泉可以回复体力。回到プロビナ后去西边的桥，在桥上捡起女神像后再去教会与神父对话，剧情后再回村。在村里捡起ラズエル掉落的东西，返回教会的泉发生BOSS战。胜利后回到现代世界，在オルフィー西南出现新大陆。

BOSS

りゅうき兵

HP1200

行动：通常攻击、バギクロス、ばくれつけん

刚开始战斗时敌人的招式威胁较大，此时先进行防御和回复，将伤害控制到最小，一段时间后会有剧情发生，剧情后BOSS会被弱化，此时就可以轻松解决它了。

プロビナ（现代）

井底地面有“ちいさなメダル”，在プロビナ山洞くつ3F的西侧可回收“ふしぎな石版黄”，教会左边房间取得“ふしぎな石版绿”，地下室有“ちいさなメダル”。

砂漠の城（过去）

与女王对话后到B1F北边，按下右边石像获得宝物库的宝物，内有“ちいさなメダル”，之后前往神殿拼好右上的黄色石板台座。

ル-メン篇

ル－メン（过去）

在神殿拼好右上的红色石板台座可来到ル－メン，途中的丘陵可回收黄色石板。进入村子后发生杂兵战，在武器屋另一侧门进入打倒敌人可拿到宝箱。进入西北方的井，与神父对话后进入北边的大屋子，屋子左边的罐子有“ちいさなメダル”，2F发生BOSS战，胜利后在左边柜子拿到“やみの塔のカギ”，出发到地图西边的暗のドラゴンの塔。



BOSS

ボルンガ

HP1000

行动：通常攻击、大脚踩

虽然攻击力较高，但攻击方式单调，且只能进行一回行动，比较简单的战斗。

暗のドラゴンの塔（过去）

进入后发生杂兵战，1F西侧宝箱有“ちいさなメダル”。在6F需要先开启西侧的开关、再开启东侧开关、最后开启中间的开关才能往上。最上层进行杂兵战后接着会与BOSS发生战斗，胜利后回村。

BOSS

暗のドラゴン

HP1350

行动：通常攻击、冻りつく息、激しい炎

全体攻击“激しい炎”有着极高的攻击力，全员会遭受70点左右的伤害，建议把回复放在首位，慢慢磨死它。

ル－メン（过去）

回到现代世界发现还是荒芜一片，重新回到过去的ル－メン。村里出现大量触手，与触手对话就会发生战斗，在大屋2F与男性对话后通过村后的井进入ル－メンの洞くつ。

ル－メンの洞くつ（过去）

跟随根部前往洞窟深处，调查路上的剑可以得到“はがねのつる”。同时这里还能得到被诅咒的防具，如果进行装备，必须让神父解除诅咒后才能取下，在最深处发生BOSS战。

BOSS

ヘルバオム

HP1300

行动：通常攻击、甘い息、まぶしい光、二次行动

随从ヘルバオムのねっこ攻击力较高，建议先解决掉再集中火力对付BOSS。虽然BOSS的技能“甘い息”会让我方角色睡眠，但没有了随从的强力攻击后，对付起来也就不那么困难了。

ル－メン（过去）

回到现代世界发现村子依旧处于荒芜状态，再次回到过去，进入北边大屋子后发生剧情。与村子中央的人群对话，选择“いいえ”后再次回到屋子。剧情推移到深夜，前往东边丘陵触发剧情后自动回到村子，在屋外与ヘルワ－ム战斗，将其打倒后回屋，之后返回现代世界。

ル－メン（现代）

村子终于恢复正常，在井里的衣柜可以找到“ちいさなメダル”。前往暗のドラゴンの塔回收最上层的“ふしぎな石版？”，1F的宝箱可以得到“ちいさなメダル”。到神殿把最后一个红色石板台座拼好前往新大陆。

マ－ディラス篇

マ－ディラス（过去）

地图北侧的ラグラ－ズ里可以搜刮一些道具。マ－ディラス位于地图东边，城内东南方2F的宝箱需要从雕像处从左到右穿过门后再从上穿到下，开箱后拿给旁边的人。在西北侧的3F与皇太后对话，获得“皇太后の书状”。到1F被赶出去，前往大地图南方的マ－ディラス大神殿。



マ－ディラス大神殿（过去）

到中央楼梯，按照刚才的方式可以进入B1F 的墓地，里面的罐子有“ちいさなメダル”。在 2F 把书状拿给大神官，前往大地图西边泷壶の洞くつ。迷宫只有一条路，尽头有瀑布挡路。进入小屋与木工和女性对话，到第二天就能通过，取得“星空の结晶”后回大神殿。与大神官对话后取得书状，回到城内与国王对话，在王の间下层房间的衣柜内有“ちいさなメダル”。来到城下町会遇见大神官的使者，再回到マ－ディラス大神殿再与大神官对话后前往マ－ディラス。

マ－ディラス（过去）

进入后与 BOSS“メディルの使い”发生战斗，胜利后进入西侧的魔法研究所，前往地下后追逐ゼッペル，到桥上触发战斗，必败。到城南侧 2F 的道路与大神官对话，接着在 1F 中庭再次与ゼッペル战斗。如果之前在城 2F 把道具给男子，离开前可到城西南 1F 取得“いかずちの杖”。



BOSS

メディルの使い

HP1400

行动：メラミ、バギクロス、ラリホ－マ、マホカンタ、マホト－ン、二次行动

很强力的法系敌人。“ラリホ－マ”和“バギクロス”有着很高的攻击力，并且其本身魔法耐性很高，因此这场战斗中我方法系职业可以专注于回复，攻击方面就交给物理型角色吧。

BOSS

ゼッペル

HP2200

行动：通常攻击、メラゾ－マ、ベギラゴン、冻りつく息、二次行动

招式“メラゾ－マ”能对单体造成 120 以上的伤害，HP 较低的职业就不要出来送死了。我方法系职业的作战指令选择“いのちをだいじに”，基本可以保证队伍的安全。

フィッシュベル（现代）

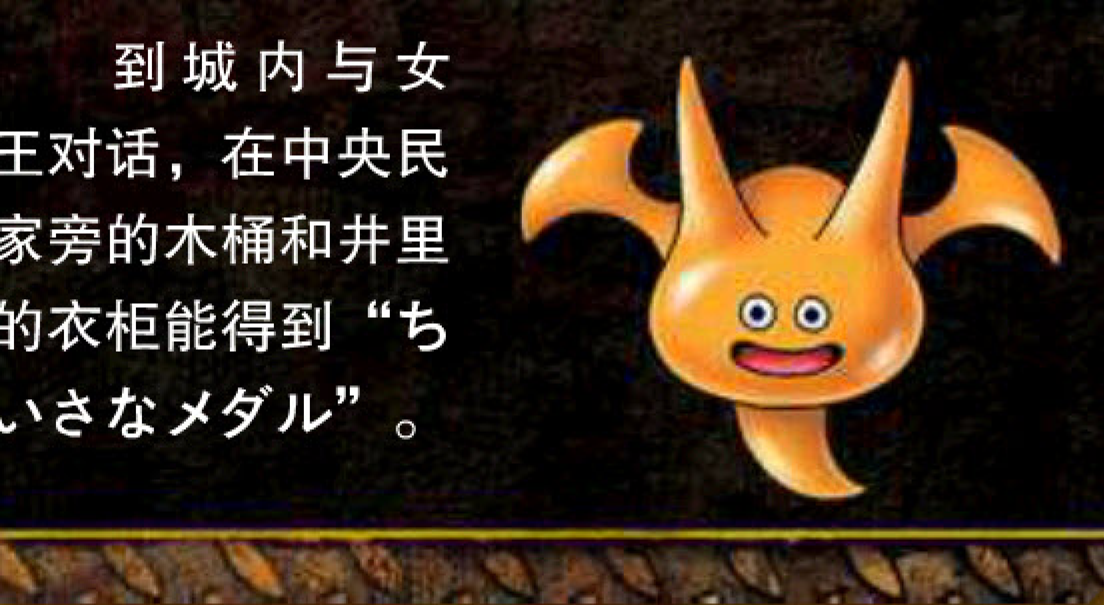
回到神殿后マリベル离队，来到フィッシュベル的マリベル家 2F 发生剧情，在家里与ボルカノ对话打听到ユバ－ル族的事情。

ユバ－ル族の休息地（现代）

ユバ－ル族の休息地在西边大陆，与这里每个人对话后再到村长的帐篷对话，东南帐篷附近的罐子里有“ちいさなメダル”。前往西边悬崖与アイラ对话，在族长帐篷发生剧情后アイラ成为同伴。前往新出现的マ－ディラス，在世界地图西北方向。

マ－ディラス（现代）

到城内与女王对话，在中央民家旁的木桶和井里的衣柜能得到“ちいさなメダル”。



マ-ディラス大神殿（现代）

到中央地下的墓地，取得“ふしぎな石版绿”，调查墓碑可学会“マジャスティス”。回到过去的大神殿与大神官对话后再次回来墓地可学会“ギガジャスティス”，B1F 的宝箱内有“ちいさなメダル”。

圣风の谷篇

圣风の谷（过去）

到神殿拼好右下绿色石板台座前往圣风の谷，前往族长的家，到东侧发生剧情，登上楼梯前往北边。族长家的衣柜可获得“ちいさなメダル”。

黑云の迷路～リファ族の神殿（过去）

在 1F 西侧宝箱可获得“ちいさなメダル”，在全黑的房间里调查石像，朝着石像尾巴小心前进，深处发生 BOSS 战，胜利后继续往北到リファ族の神殿，1F 北边区域的木桶内有“ちいさなメダル”，深处入手“神の石”回村。



BOSS

やみのまじん

HP2500

行动：通常攻击、のしかかる、バギクロス、不气味に笑う、二次行动

技能“不气味に笑う”使用频率较高且没有任何作用，因此我们有足够时间进行猛攻，没什么难度。

リファ族の神殿（过去）

到族长家后前往地图东侧，进去前发生剧情，到最高层救下フイリア后再与她对话。前往神殿，在之前取得“神の石”的地方再次放置石头后继续前进调整道路，让风吹到女神像处，在这里会进行 BOSS 战，战胜后调查女神像可获得装备。回村，剧情后出去，得到“神の石”。

BOSS

ヘルクラウダ－

HP3100

行动：通常攻击、しんくう波、召唤ベビ－クラウダ－、二次行动

游戏中最强 BOSS 之一，召唤出来的ベビ－クラウダ－会使用睡眠的咒文，一定要尽快将其干掉。BOSS 技能中的“しんくう波”能对我方全体造成 100 左右的伤害，连续使用时威胁极大，因此此战建议使用高 HP 职业作战，并且祈祷 BOSS 不要连续两次使用“しんくう波”。

リファ族の神殿（现代）

回收圣风の谷的道具后来到リファ族の神殿，在放置“神の石”的地方取得“ふしぎな石版黄”。在入口的东边宝箱可以取得“ちいさなメダル”，1F 的居住区可获得“ふしぎな石版青”和“ちいさなメダル”。

レブレサック篇

レブレサック（过去）

与村子入口附近的男性对话，村长家 1F 的木桶内有“ちいさなメダル”。到南边森林发生杂兵战，返回村长家后前往村

子西北的墓地，再到泉水上方的民家，与ルカス对话后到村长家里选择“はい”协助，接着到教堂前与魔物对话两次后再与ルカス对话，选择“はい”触发剧情后来到魔物の岩山。

魔物の岩山（过去）

这里几乎只有一条路，7F 的宝箱里有“ちいさなメダル”，最高层发生 BOSS 战。

BOSS

ボトク

HP2500

行动：通常攻击、マホトーン、もうどくのきり、二次行动

BOSS 的攻击力高，但会针对一个人持续攻击，只要被攻击的角色进行防御，其他角色进行攻击和回复，很轻松就能将其打败。

レブレサック（过去～现代）

与村长对话后自动来到教堂。再次前往村长家，在教会带教父到村外。返回到现代世界，这片大陆在沙漠的北侧，到レブレサック之后触发剧情，调查中央石碑后与村长以及村长家下方的孩子对话后进入仓库，剧情过后获得“ふしぎな石版青”，在村子墓地调查两次后能获得五枚“ちいさなメダル”。在神殿拼好右下蓝色的台座到新世界。

コスタ－ル篇

コスタ－ル（过去）

到宿屋地下与牛头人对话，再到教堂与宿屋老板对话，最后与国王对话取得休息的权利，随后前往宿屋。半夜触发剧情，前往国王之间与大臣对话，然后在阳台与乐师对话。回宿屋后第二天再与国王对话，接着前往ホビット族の洞くつ。东边民家附近的罐子里有“ちいさなメダル”。在通道看到的宝箱需要进入民家打破罐子并移动书架再进去拿，内有“ふしぎな石版？”。

ホビット族の洞くつ（过去）

途中有居住区，与长老对话后继续往深处前进，B1F 宝箱内有“ちいさなメダル”。在最深处发生 BOSS 战，之后调查石壁得到“光ゴケ”。回城发生剧情，到なぞの神殿右下蓝色传送门，到七色の入り江调查获得“七色のしずく”。

BOSS

ガマデウス

HP1300

行动：通常攻击、冻りつく息

たつのこナイト

HP250

行动：通常攻击、ホイミ、冻りつく息

シ－ドラゴンズ

HP320

行动：シ－ドラゴンズ：通常攻击、ベホイミ、激しい炎

虽然敌人都会全体攻击，不过除ガマデウス外，另外两个家伙的血量都不多，集中火力将它们消灭后就不足为惧了。

大灯台（过去）

大灯台在城的北边，沿着足迹前进，1F 有“ちいさなメダル”。迷宫内移动的石板需要尽快在两块石板接触的瞬间通过。在最上层对着火焰使用“七色のしずく”进入异空间发生 BOSS 战，回城后得到“コスタ－ル王の亲书”。再现代世界的エンゴウ与村长对话得到“圣なる种

火”，返回大灯台的最上层使用火种后谜题解决。回城受到嘉奖得到“水龙の剑”，再到ホビット族の洞くつ可获得“ふしぎな石版？”。

BOSS

バリクナジャ

HP1600

行动：通常攻击、痛恨の一击、ベホイミ、じひびき

由于每回合只有单次行动，这让拥有高攻击力的BOSS失去了威胁，注意回复即可轻松对付。

コスタ－ル（现代）

回到现代世界，在赌场3F听关于石板的事情。在B1F与男子对话，再到防具屋里侧对话。前往大灯台，5F宝箱有“ちいさなメダル”，在最上层与防具屋店主对话得知石板的下落。与地下酒场的神父对话后再到教堂楼上和修女说话，在2F的教堂桌子处得到“ふしぎな石版？”。城下町东边原来取得石板的地方有“ちいさなメダル”。

ホビット族の洞くつ（过去）

与国王对话可以获得特别会员证，B3F的宝箱有“ちいさなメダル”。

魔空间の神殿篇

圣なる湖（现代）

从フォ－リッシュ往东走即可到达，与2F士兵对话后进入1F的大门，之后到サンゴの洞くつ。在洞窟里可以获得“ふしぎな石版？”和“まものせいそく图”，在忘れ去られた神殿使用“神の石”可以到达天上の神殿。

天上の神殿（现代）

与2F女性对话获得“清きころも”，在石板的台座放入“ふしぎな石版？”可到达过去的世界。在过去的圣なる湖2F与老人对话后前往“サンゴの洞くつ”，在路上可以看到两个幽灵，以后需要再来。在祭坛上使用“神の石”，掉下的神殿会升上去。回到现代世界，与南侧神殿2F的修女对话获得飞空石。

谜のほこら（现代）

ハ－メリア往北的环山地带，与黑衣人对话获得“ふしぎな石版？”，在最左边调查桌子角落可获得“ちいさなメダル”。

魔空间の神殿（现代）

回主角的家与士兵对话，然后到グランエスタ－ド与国王对话。前往发掘现场の洞くつ，在B5F分歧路往右边传送点能回入口，传送点前方有“ちいさなメダル”；左边最深处有石板台座，把石板台座拼好后进入魔空间の神殿。迷宫不算复杂，中途要沿着发光的楼梯前行，在最深处发生BOSS战，将魔王打倒后外出，浮起新大陆。

BOSS

魔王オルゴ・デミ－ラ

第一形态HP3000、第二形态HP4200

第一形态行动：通常攻击、メラゾ－マ、イオナズン、マグマ、妖しい瞳、冻てつく波动、二次行动；第二形态行动：通常攻击、突进、激しい炎、冻りつく息、しんくうは、冻てつく波动、二次行动

比较艰难的一场战斗。第一形态的技能“メラゾ－マ”能对单体造成120左右伤害，“イオナズン”则能对全体造成100左右的伤害；而第二形态的突进更是能造成高达170左右的伤害，连续

行动两次的话必定会有人陷入战斗不能状态。除了超高的攻击力外，两种形态下都会使用消除咒文魔法的技能，所以我方用来提升能力的咒文利用率被降到了最低，只有让强力回复职业不断进行全体回复慢慢跟 BOSS 耗，MP 药一定要带足。如果战前能用 83 枚“ちいさなメダル”换取“けんじゃの石”的话对战斗会有极大帮助（“けんじゃの石”可在战斗时使用给全体回复 HP，并且永远不会损坏）。主攻手推荐 HP 高的战士类型职业，用持有“水龙の剑”的主角来主攻比较合适。

世界封印篇

グランエスタ－ド～マ－ディラス大神殿（现代）

剧情后返回天上の神殿，通过传送点回到グランエスタ－ド，在城内 1F 与国王吃饭，之后前往マ－ディラス城找女王对话，然后到マ－ディラス大神殿开始大会，剧情后ヨハン加入，离开前到城下町北边民家见ヨハン的师傅。前往ユバ－ル族の休息地西边的神の祭坛の湖，剧情过后有一段时间无法转职，记得先选定好职业后再出发。

湖の洞くつ（现代）



与族长对话后在帐篷休息，第二天取得“大地の铃”。迷宫与以前相同，最深处发生剧情，水退去后出去与族长对话，仪式成功，神复活并被转移到神殿。

グランエスタ－ド（现代）

回家后与双亲对话，到船里与コック长对话开始盛宴。宴会中在北边与老人对话后前往グランエスタ－ド城，与国王对话开始盛宴。回到家中的主角再次从母亲那拿“アンチョビサンド”给船上的父亲，与船里的コック长对话后再与码头的アミット对话，然后前往グランエスタ－ド城。在王の间与大臣对话后前往食堂，剧情后来到クリスタルパレス。

クリスタルパレス（现代）

在地下牢房拿到“さいごのカギ”后就可以打开全部的门了。2F 东侧的罐子里有“ちいさなメダル”，前往 2F 西侧休息，在最上层与全部人对话，下楼前神出现，“暗のルビ－”被收回，剧情后回到グランエスタ－ド。

グランエスタ－ド（现代）

世界发生异变，如果之前拿到了“さいごのカギ”，可以在城下的宝物库拿到アイラ的装备，在地下牢房调查角落可以得到“ちいさなメダル”。来到フィッシュベル，与マリベル对话后她返回队伍，前往なぞの神殿调查神殿前的石像与メルビン通信，进入蓝色以外的小屋发生剧情。

大灯台（现代）

现在开始要操作メルビン一人行动，战斗时要小心。到大灯台发现进不去，然后前往ホビット族の洞くつ与国王对话，取得许可后返回大灯台。在灯台最上方调查火种，然后操作切换到主角这边，到なぞの神殿中的红色传送点。

エンゴウ～炎の山（现代）

在エンゴウ与西北侧、东南侧和西南侧三处烛台附近的人对话并进行战斗。到村长家2F与パミラ对话后加入队伍，与パミラ店里的助手对话后前往火山。迷宫的构造和之前一样，B4F有回复点，可以在这里提升一下等级，这一层的宝箱里有“ちいさなメダル”。最深处发生BOSS战，回村后パミラ离开，通过炎の山的传送点回到フィッシュベル。

BOSS

炎のせいれい

HP5000

行动：メラミ、メラゾーマ、マグマ、投火球、激しい炎、おたけび

技能“マグマ”使用频率较高，可对我方全体造成80左右的伤害，总体来说压力不大，使用技能“バイキルト”将主攻手的攻击力升至两倍后猛攻即可。

マール・デ・ドラゴーン（现代）

在码头与マーレ和アミット对话后发展剧情，醒来后身处マール・デ・ドラゴーン，与シャークアイ对话。船内会贩卖不少好装备，船内的罐子和与东侧B1F的猫对话都能获得“ちいさなメダル”。剧情后来到到ダーマ神殿，现在可以进行转职了，在地下1F可以看到神官长和男女的对话。回船与最高处的舵手对话后返回フィッシュベル，神殿开启了黄色和绿色的传送点。

风の塔（现代）

进入绿色传送点的小屋来到リファ族の神殿，在楼顶与男性对话会发生杂兵战。在圣风の谷村长家前发生剧情，进入与セファーナ对话后加入队伍，之后来到东南方的风の塔。塔中的路很长，1F的宝箱有“ちいさなメダル”，在最上层发生剧情后来到始祖たちの村。

始祖たちの村～风の迷宫（现代）

进入族长之家，把全部罐子敲碎后和族长对话获得“封印のほこらのカギ”，离开时会得到“圣风の光球”，使用后可以直接回到村子。宿屋1F的罐子有“ちいさなメダル”，在祭坛使用“封印のほこらのカギ”后进入风の迷宫，在迷宫里依靠视觉错觉落下到新区域，在第三个区域有“ちいさなメダル”，最深处发生BOSS战。通过传送点回到村子，再次敲碎所有的罐子和族长对话，最后来到リファ族の神殿的女神像处使用“风のローブ”，之后セファーナ离开队伍。

BOSS

ネンガル

HP4800

行动：通常攻击、つるぎのまい

BOSS的技能只有一招，不过攻击力很高，能对单体造成200左右的伤害，开场后第一时间使用增加防御的咒文。由于这个家伙一回合只能行动一次，因此只要保证不被一招秒掉就没什么危险。

砂漠の城（现代）

进入神殿黄色转送点的门来到砂漠の城，在B1F和女王对话，然后在砂漠の村与村长对话。到サイード家后サイード加入，进入村中央的罐子与シャーマン对话，剧情前往召唤仪式。仪式失败后到砂漠の城和女王对话获得进入地下的许可，在深处发生剧情，和三个魔物对话并打倒它们后拿到“王家のカギ”，返回和女王对话，

之后从沙漠の村中央罐子内的传送点来到大地の精灵像。

地底ピラミッド（现代）

在精灵像1F使用“王家のカギ”进入地底ピラミッド，调查地上所有的文字，然后在有棺木的区域把棺木全部关上获得“まなざしの宝石”；在怪物脸的门前等待一段时间门才会开，在里面取得“ル－ジュの宝石”；在祭坛有“ハ－ト型の宝石”，使用后裂开成为“ピアスの宝石”；在深处取得“ノ－ズの宝石”。前往沙漠复活精灵，之后向沙漠的女王和族长报告。

マ－ル・デ・ドラゴ－ン（现代）

三大精灵复活后到マ－ル・デ・ドラゴ－ン发生剧情，之后自动回到グランエスタ－ド。今后可在マリベル的家与她对话切换队员。



最终决战

海底都市（现代）

与グラコス5世对话获得“デ－モンスピア”。

海底王の住みか（现代）

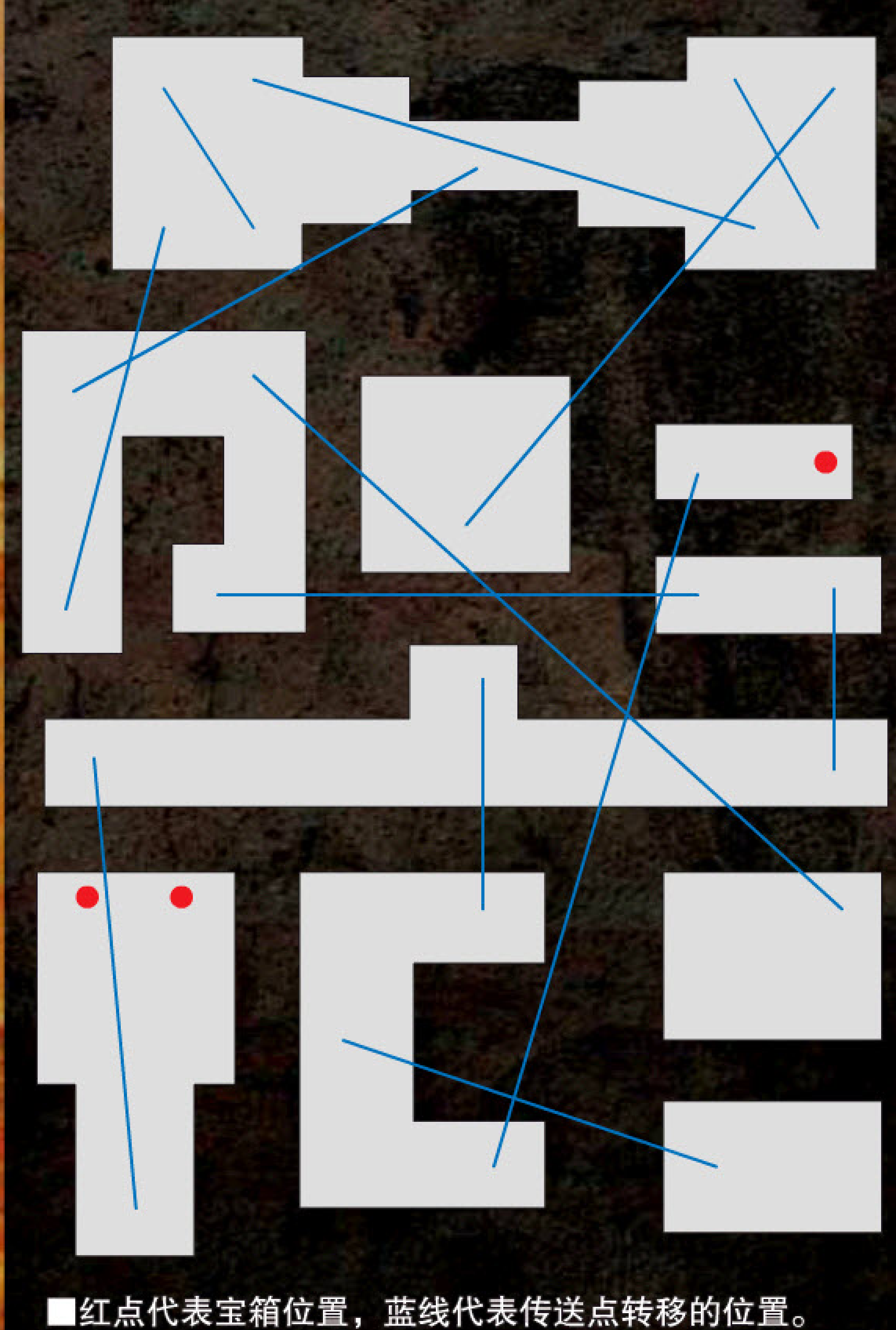
进入移民の町北边的漩涡，与海底王对话后到サンゴの洞くつ与魔物对话，返回与海底王对话后再去与魔物对话，可从魔物那里获得“ふしぎな石版？”。

サンゴの洞くつ（过去）

到天上の神殿调查石板台座回到过去，到サンゴの洞くつ与鸟居附近的王子和女仆对话得到“ふしぎな石版？”。

ダ－クパレス（现代）

乘坐飞空石从空中着陆。迷宫前半段与クリスタルパレス相同，在地下牢往下跳进入新区域。2F和B2F的宝箱分别有一枚“ちいさなメダル”。1F的王座位置踩下中间的开关开门，以后可以直接从这个门进入到下层区域，有传送点的区域见下图。B5F左边房间地下有一枚“ちいさなメダル”，深处的蛋调查后会有怪物出现。在最深处的祭坛处使用不同属性的“アミュレット”能去不同的迷宫，因为各个迷宫里都有强力的装备和道具，建议所有迷宫都走一遍，大地属性的迷宫里有“ちいさなメダル”。通过任意一个属性迷宫后来到最深处进行最终BOSS战。



■红点代表宝箱位置，蓝线代表传送点转移的位置。

BOSS

オルゴ・デミーラ

第一形态HP3500、第二形态HP3300、第三形态HP3300、最终形态HP4500

第一形态行动：尾巴攻击、冻える吹雪、灼热の炎；第二形态行动：通常攻击、メラゾーマ、イオナズン、かまいたち、あやしいひとみ、投火球、念じボール、せいけんづき、一～三次行动；第三形态行动：通常攻击（混乱）、尖爪攻击、おぞましいおたけび、もうどくのきり、マグマ、二次行动；最终形态行动：通常攻击（麻痹）、まきつき、おしつぶし、灼热の炎、いてつく冷气、マダンテ、魔力回复、いてつく波动、めいそう、召唤ブロブロス或ドゴロク、ラリホー、二次行动

第一形态的技能“冻える吹雪”和“灼热の炎”均为全体攻击，能对我方造成100～120左右的伤害，不过速度较慢且一回合只能行动一次，保证每回合进行全体回复就不难对付；第二形态的火焰攻击会对全体造成150左右的伤害，并且火焰攻击和“念じボール”是不能防御的，最可怕的是它每回合最多可以进行三次行动，等级不够或使用HP较低的职业时很容易战斗不能。并且这个形态的BOSS回避率很高，部分命中率低的技能很难打中它；第三形态的技能“おぞましいおたけび”能对我方全员造成130左右伤害且附带混乱效果，一定要第一时间恢复；最后一个形态有着多样的攻击，技能“マダンテ”能对全体造成高达200左右的伤害，两次行动中使用这招的话很容易造成我方多人战斗不能的情况。好在BOSS在使用了这招之后，下回合必定进行魔力回复，此时赶紧将我方强力回复职业救起来准备翻盘。各种回复道具、特别是回复MP的道具一定要带足。





结局

通关后在各地凯旋，需要和特定人物对话才能离开。分别与天上の神殿楼梯下的士兵、ダーマ神殿B1F山贼、1F大神官、2Fブルジオの息子、圣风の谷东边屋子内的セファーナ、メザレ的ニコラ、砂漠の城的女王对话、在エンゴウ和村长对话两次，在マーディラス和女王グレーテ对话，在コスタール城随便找个人对话会自动回到マール・デ・ドラゴーン与シャークアイ对话。在グランエスタード先到城下町的井里找到“ふしぎな石版？”，最后在フィッシュベル出航，和ボルカノ对话后到木桶中找到マリベル。完成以上全部对话后迎来结局。

通关后要素

谜の异世界

如果在之前的流程中收集到了85枚“ちいさなメダル”，可以找メダル王交换取“ふしぎな石版？”，在なぞの神殿的四色门上方开启台座，拼好来到谜の异世界。迷宫是以往所有迷宫的结合体，不过迷宫没有岔路，沿途可收集到三枚“ち

いさなメダル”,最深处与神さま进行战斗。如果能在 19 个回合内打败 BOSS，可以选择“ふしぎな石版？ 1 ~ 3”、“超しもふり肉”、“ゆめのキャミソ－ル”或“ゆうしゃの心”作为奖励。



BOSS

神さま

行动：通常攻击、かまいたち、いっぱつギャグ、ステテコダンス、妖しい瞳、いてつくれいき、れんごく火炎、ジゴスパ－ク、一～四次行动

“れんごく火炎”攻击力很高，“ジゴスパ－ク”更是能对我方造成 270 左右的超高伤害，并且每回合最多可以行动四次，因此战斗难度相当高，建议队伍成员的 HP 不要低于 500，最好转职为勇者且等级在 50 以上再去挑战。

さらなる异世界

分别收集コスタ－ル神父的桌子下、コスタ－ル赌场的奖品（2000 枚）、海底王事件与魔物对话、移民の町最终阶段（第四阶段）的宝箱、最终迷宫中激流の洞くつ的宝箱以及在 19 回合内打败神さま的奖励品中的“ふしぎな石版？”（神さま奖励品中的石板有三块，也就是说至少要打败他 3 次）后。到谜の异世界的台座房间更深处的台座将其拼好，就能来到最后的隐藏迷宫さらなる异世界。迷宫依旧是所有迷宫的集合，在最深处与最终隐藏 BOSS“四大精灵”战斗。四大精灵虽然是最后一个 BOSS，但只要能打过神さま的话，四大精灵就不算难了。胜利后可以在最深处与神对话，他会移民到移民の町。



整个游戏给人的第一个感觉就是——长，普通流程通关都要 80 小时以上，加上转职系统、石板迷宫、小金币收集等内容，足以玩上几百个小时，游戏内容可谓非常丰富，绝对是 RPG 爱好者不可错过的经典作品。



春节假期结束了，不知各位村长有没有在假期中好好打理自己的村子呢？和现实中一样游戏中的世界也褪去了冬天的银装素裹换上了初春的新衣，而且还有各种热闹的活动等大家参加，下面就一起来看一下吧。

3月节日一览

概述： 积雪融化，春天终于来到，鲜花开始增多，蝴蝶、蚱蜢等昆虫回归，天空开始出现彩虹，不要错过观测。

HHA加分家具： モンシロチョウ、モンキチョウ、アゲハチョウ、ドジョウ、あおいはね、あかいはね、きいろいはね、しろいはね、にじいろのはね、ピンクのはね、みどりのはね、むらさきのはね

女儿节（ひなまつり）

时间： 3月3日 6：00～24：00

穿着和服的静江会出现在广场，和她对话能够得到ひしもち。同时广场立起巨大的女儿节看板，



可以拍照留念。豆狸商店也会贩卖期间限定的玩偶摆设、灯笼等道具，服装店会出售和服、传统头饰等等，不要错过。

复活节（イ-スタ-）

时间：春分之后的下一个满月的下一个周日，具体来说是2013年3月31日、2014年4月20日、2015年4月5日、2016年3月27日……

活动当天ぴょんたろう会出现在广场，他会将大量复活节彩蛋藏在村内，复活节彩蛋共有六种：钓鱼获得、潜水捕捞获得、挖地获得、摇树获得、击碎气球获得、破坏岩石获得。首先每个种类都先找到一个彩蛋交给他，就能得到非卖品家具彩蛋篮子。之后彩蛋可以吃掉，吃掉后有可能获得アメ、あたりのけん、おおあたりのけん。アメ可以吃掉、贩卖、吸引蚂蚁，あたりのけん可以找ぴょんたろう兑换复活节限定家具（共11件家具+墙纸+地毯），おおあたりのけん可以兑换ぴょんたろう的照片。

复活节限定家具一览



轻松攻略格蕾丝，拥有百货公司不是梦！

玩家在豆狸购物中心购买总额超过70000贝鲁时，村广场就会有神秘人物出现，她正是时尚的引领者——格蕾丝（グレ-ス）。她会对玩家提出一个服装主题，配合这个主题穿着合适的服装给她评价，评价不合格的话可以换装之后继续评价，直到评价合格，评价非常好的话会得到一个奢侈品家具。合格4次以后购物中心就会升级为最大的百货商店，格蕾丝会在三楼贩卖各种奢侈品家具。评价主题主要是以下十个：スポ-ティ-（运动）、ゴ-ジャス（华丽）、ファンシ-（幻想）、クレイジ-（疯狂）、トラディッショナル（传统）、モダン（现代）、ロック（摇滚）、オ-ルド（复古）、フォ-マル（正装）、ブナン（平凡）。

服装的具体属性在购买的时候刺猬姐妹会有提示，可以在日常注意搜集每个种类的衣服并记录，在有审查时能第一时间找到，如果没有保留也可以在早上通过豆狸商店的自动售货机订购，晚上5点之后拿到（记得保证邮箱有足够收信空间）。评价合格的最低要求是穿着上衣、帽子、鞋子三点，如果穿着其他主题的衣服有可能会产生加分搭配，也有可能会产生负分搭配，具体见下表：

搭配	评价
スポーテイー×オールド	○
スポーテイー×クレイジー	○
スポーテイー×ゴージャス	○
スポーテイー×トラディッショナル	○
スポーテイー×ファンシー	○
スポーテイー×ブナン	○
スポーテイー×モダン	○
スポーテイー×ロック	○
スポーテイー×フォーマル	×
ファンシー××オールド	○
ファンシー×クレイジー	○
ファンシー×ゴージャス	○
ファンシー×トラディッショナル	○
ファンシー×フォーマル	○
ファンシー×ブナン	○
ファンシー×モダン	○
ファンシー×ロック	○
トラディッショナル×オールド	○
トラディッショナル×クレイジー	○
トラディッショナル×ゴージャス	○
トラディッショナル×フォーマル	○
トラディッショナル×ブナン	○

搭配	评价
トラディッショナル×モダン	○
トラディッショナル×ロック	○
ロック×オールド	○
ロック×クレイジー	○
ロック×ゴージャス	○
ロック×モダン	○
ロック×ブナン	×
ロック×フォーマル	×
フォーマル×オールド	○
フォーマル×ゴージャス	○
フォーマル×ブナン	○
フォーマル×モダン	○
フォーマル×クレイジー	×
ゴージャス×オールド	○
ゴージャス×クレイジー	○
ゴージャス×ブナン	○
ゴージャス×モダン	○
クレイジー×オールド	○
クレイジー×モダン	○
クレイジー×ブナン	×
モダン×オールド	○
モダン×ブナン	○
オールド ×ブナン	○



《动森》中美丽的家具非常多，在前文介绍的格蕾丝开设的奢侈品家具店中能够买到各种昂贵的奢侈品家具，这些家具都十分精美，但价格也很不菲，这一次为大家介绍一套人气很高的公主家具套。

公主家具整体基调为乳白色和淡蓝色加一些华丽的金黄色点缀，显得十分高贵优雅，床是贵族经常使用的四柱吊顶床，这恐怕是每个幻想成为公主的小女孩最爱的设计了。椅子和沙发上都有正方形靠垫，坐起来肯定十分舒服，横向柜子上摆着水晶球在关灯的时候非常好看，鸟笼的设计非常华丽，不知公主会饲养什么样的小鸟做宠物，还是说这暗示了公主就是一只豢养在笼中的宠物呢？这套家具会在春天的百货商场三楼贩卖，总体售价超过1900000，喜欢的村长不妨先攒钱，等春打折季时以一个合适的价格拿下。



《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付相应稿酬。



马修 提供

黄金鲤鱼王，来了！



《口袋妖怪》里的暴鲤龙在进化前是相当弱的鲤鱼王，大概正因为前后反差如此大才会给人一种鲤鱼化龙的深刻印象，也因此超弱的鲤鱼王便也时不时地成为热门话题的中心，像《红・绿》发售后展开的梦幻出现方法全民大讨论时，说法之一就是把鲤鱼王给练到100级；还有TV动画中火箭队被鲤鱼王大叔给涂了金粉的鲤鱼王骗了钱、“最强鲤鱼王”……现在，黄金的、最强的鲤鱼王终于来了！

首先，它是一只黄金颜色的鲤鱼王，而且是一条跳得极高的黄金颜色的鲤鱼王，而且是一条会很多技能的跳得极高的黄金颜色鲤鱼王，有什么技能呢？垂死挣扎、高压水泵、飞跃和弹跳！而且附送珍贵球，携带神奇糖果和经典缎带。而且是99级，随时都可以用携带的那颗神奇糖果来让鲤鱼王进化成100级的红色暴鲤龙！







而关于这个闪光鲤鱼王，还有一个官方的“黄金鲤鱼王传说”：说一个少年钓到了黄金鲤鱼王，少年将其视若珍宝，决定将这个号称“最弱口袋妖怪”但却很珍稀的黄金鲤鱼王给好培养一番。日复一日地培养，黄金鲤鱼王与少年成为了密不可分的好友，在少年的用心培养和鲤鱼王的努力下，这条黄金鲤鱼王成为了世界上跳得最高的鲤鱼王，更学到了鲤鱼王们原本学不到的水系大招高压水泵。少年和黄金鲤鱼王在附近的口袋妖怪对战中更是所向披靡。少年和黄金鲤鱼王，幸福快乐地生活在一起……



最后说个让广大国内口袋玩家很不爽的：这个黄金鲤鱼王只在日本名古屋口袋妖怪中心店头配送……不过既然是对应《黑2・白2》，那么相信我们还是有办法的。

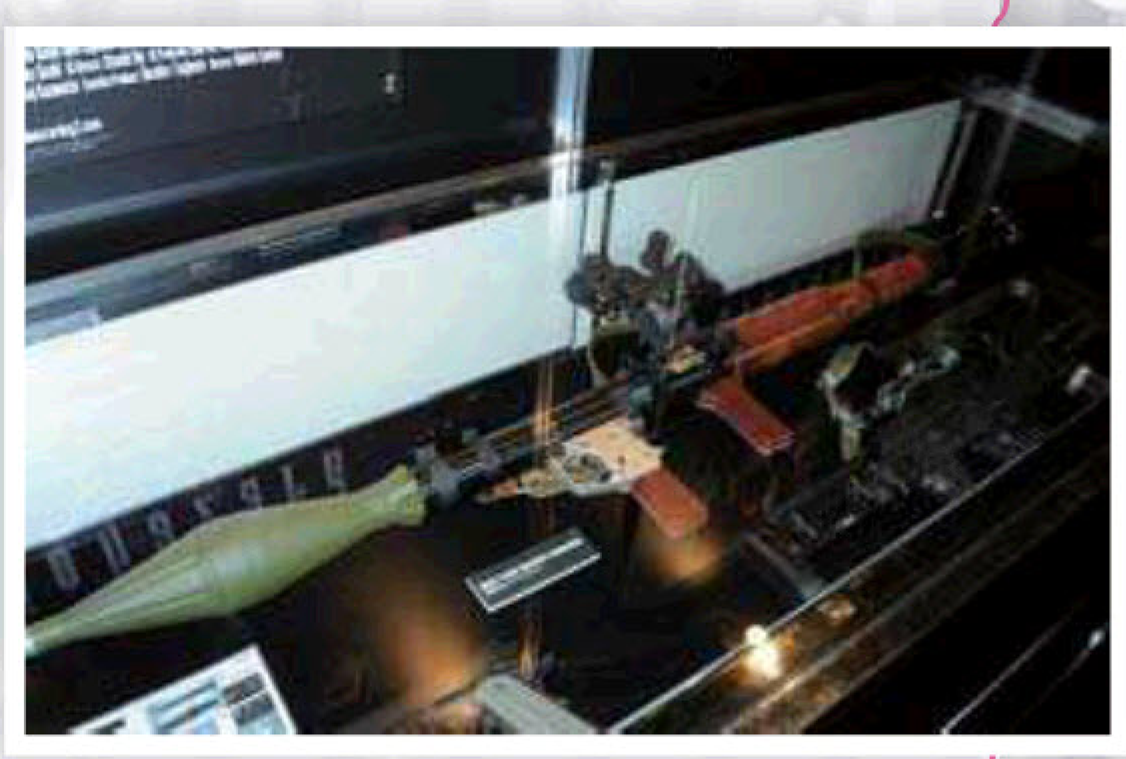
东京举办“生化危机节”

苍穹提供

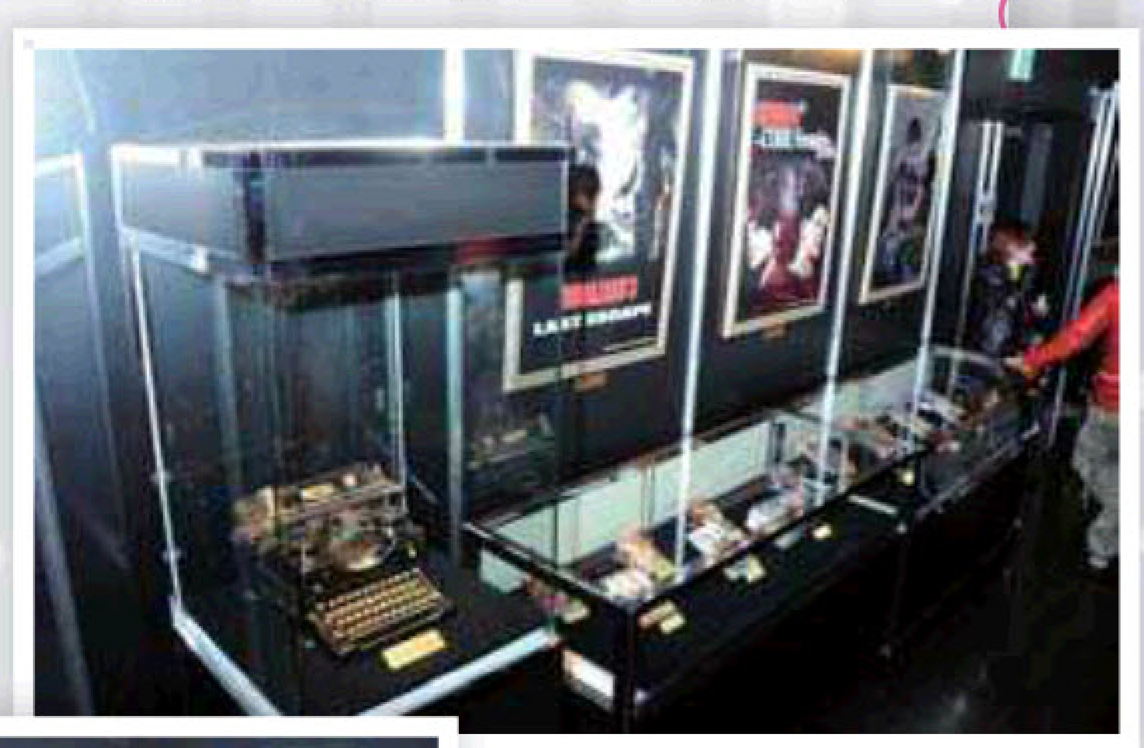
1月25日，真人电影《生化危机5 惩罚》和CG电影《生化危机 诅咒》的蓝光版在日本发售，当天东京也召开了一场名为“Biohazard Festival”的纪念活动。会场上展出了大量《生化危机》相关的周边产品，确实称得上是系列粉丝的节日。舞台活动从晚上7点正式开始，在真人电影版中饰演Jill的英国女演员Sienna Guillory到场助阵，而饰演女主角Alice的Milla Jovovich与其丈夫（即电影导演）Paul Anderson则通过视频影像的方式送来祝贺。之后，Capcom的游戏制作人先后登场，竹中司上台宣传即将在5月份全平台推出的高清版《生化危机 启示录》，《生化危机6》的监督佐佐木荣一郎、制作人平林良章则介绍了后续DLC的内容。最后，知名游戏制作人小林裕幸和《诅咒》的导演神谷诚披露了CG电影的制作秘话。值得一提的是《诅咒》的蓝光版特别收录了日语配音，相信由森川智之、桧山修之、皆川纯子组成的豪华声优阵容不会让粉丝失望。



▲在系列中登场的各种枪械的模型。



▲连轰杀BOSS的利器——火箭筒也有。



▲“《生化》系列”历代游戏巡礼，边上还有一台存档用的打字机。

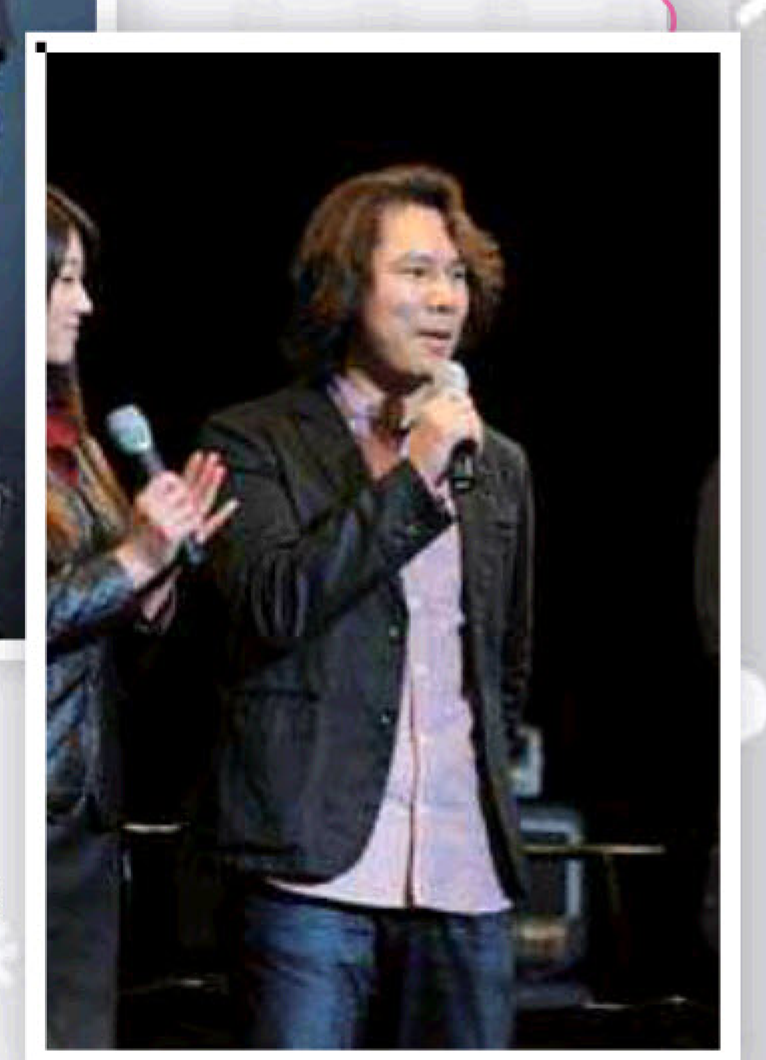
◀主题T恤，正面图案是最为经典的“丧尸回眸”。



◀在第一部CG电影《恶化》中登场的G-Curtis。



►经典BOSS追迹者气势逼人，不过那双厚底鞋是怎么回事？



►在“《生化》系列”即将迎来17周年之际，小林裕幸向到场粉丝表示了感谢。

Wonder Festival 2013产品欣赏

胧月提供



▲《梅露露的工作室》中19岁的特特莉，发售日未定，这是尚未上色的半成品。



▲集可爱与邪恶于一体的黑白熊，这几年来存在感之高，几乎成了Spike Chunsoft的吉祥物。



▲《立体动物之森》的小狗邻居静江。

Wonder Festival是由模型大厂海洋堂主办的大型动漫玩具展，职业、业余、商用、自制的各种手办、模型、PVC都可在此展示或出售。采用了“当日版权系统”的该展会允许团体或个人在一天时限内出售既有动漫角色的周边玩具，所以尽管入场费高达2000日元，依然能吸引4万多游客来场。一些大厂也在展会上公布了今后预定推出的商品，不少都与游戏息息相关，来看一下吧。



▲吸血鬼公主Rachel，作为本人的本命游戏角色是一定会入手的。



▲《Persona3》的Aigis，机器MM少有的害羞表情。



▲这款雪初音想来半夏同志一定会买，罩身的白衣与脚畔的雪兔相呼应，也有新娘出嫁的感觉。



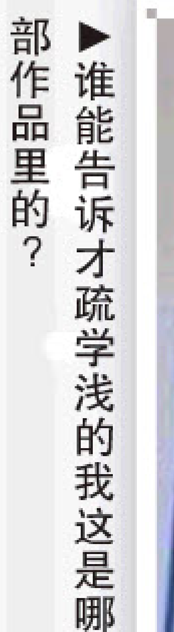
▲《游戏王》里的黑魔导士，说起来该系列还尚未在3DS和PSV上推出过新作。



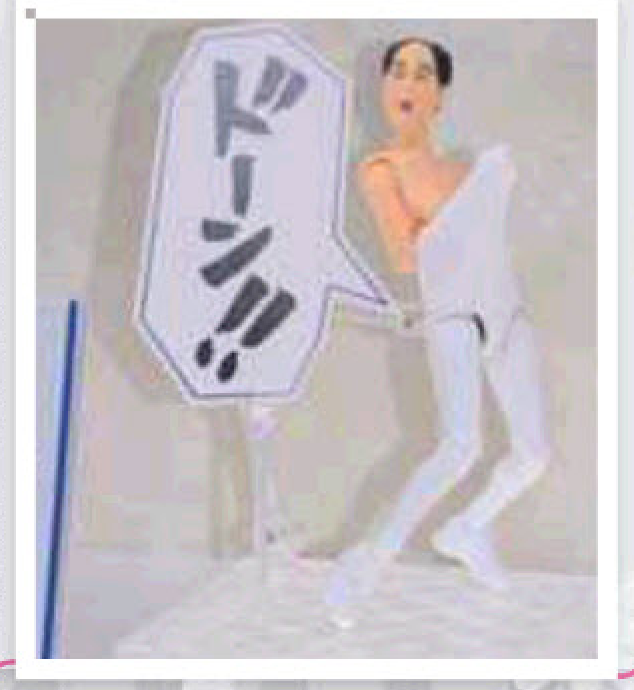
▲《虚空歌姬》的雪莉露·诺姆，再现了舞台布景，现场最豪华的PVC之一。



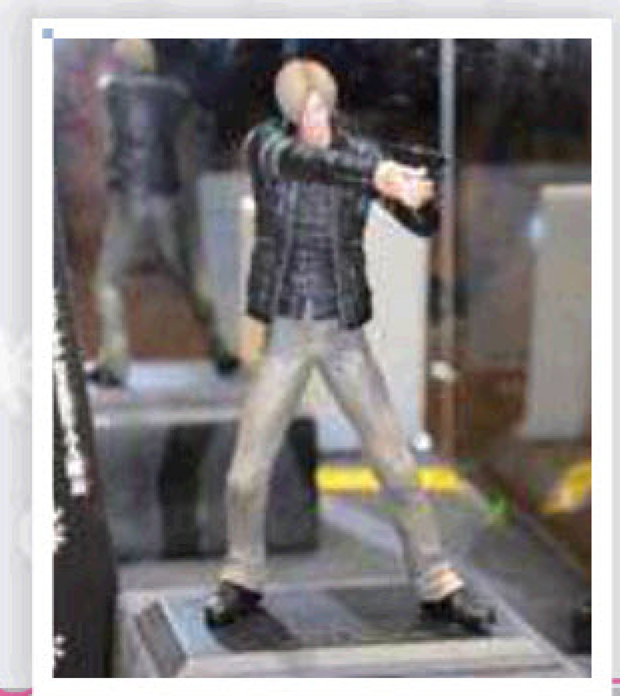
▲魔法少女版的妮亚，魔杖上是父亲螺旋王的头。印象中妮亚很少摆这种诱惑造型，不过原作的端丽形象根深蒂固，即使露出底裤也没让我浮想联翩。



►谁能告诉才疏学浅的我这是哪部作品里的？



►《生化危机》的里昂，写实化的角色做成玩具的确不太讨巧。



►在《光明之心》和《光明之刃》中都有出场的女性角色，两作中名字略有差别。我发现自己对Tony的角色不但有脸部识别障碍，就连衣服都有识别障碍。



梦幻双屏PSP手机来袭

LIKY 提供





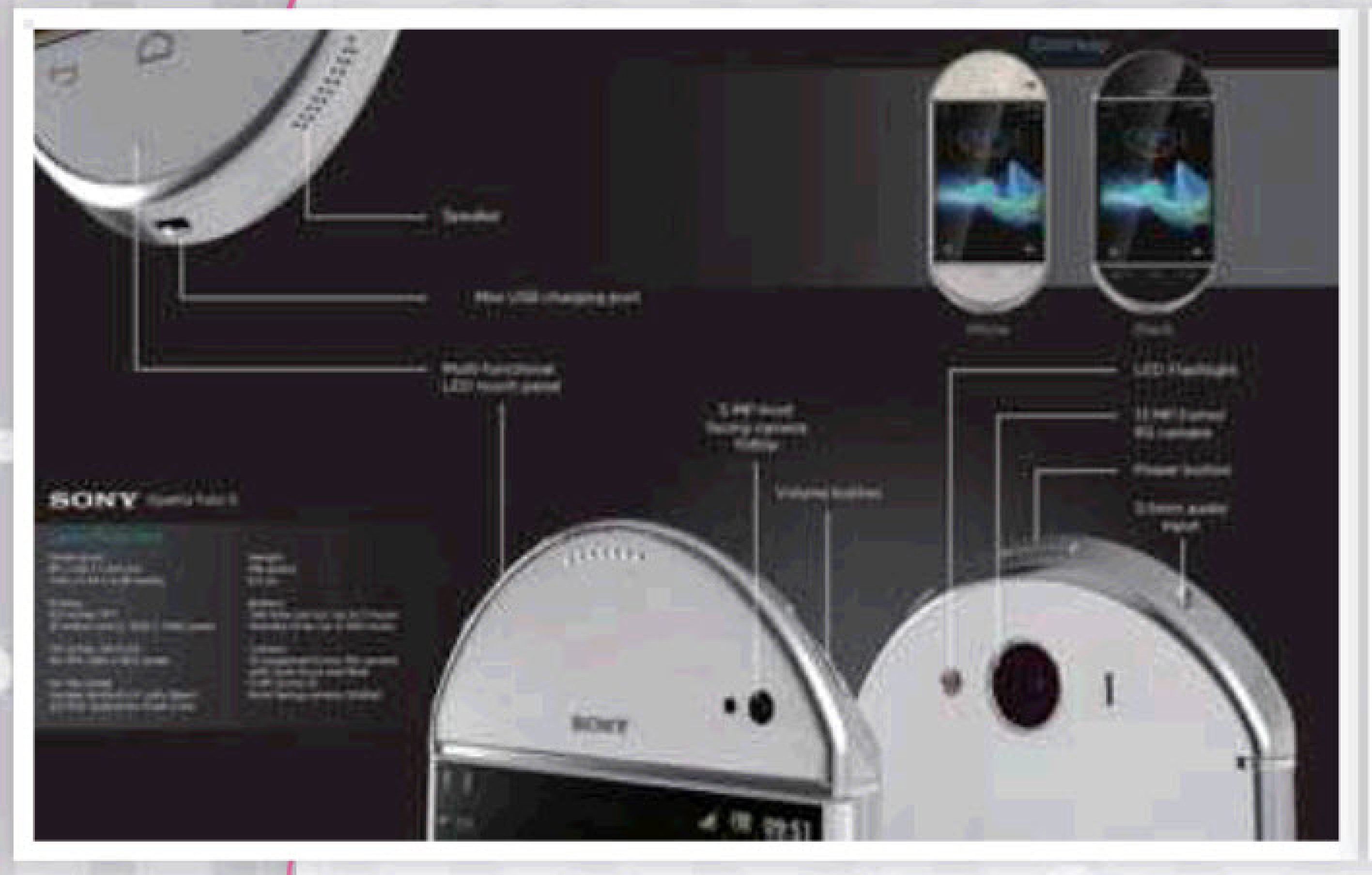
最近设计师Jung Ou Yang带来了他一款充满想象力的作品——Sony Experia Folo X，它集合了手机、游戏机甚至平板电脑的诸多优点，堪称梦幻般的掌上设备，我们来看看它有什么特点。

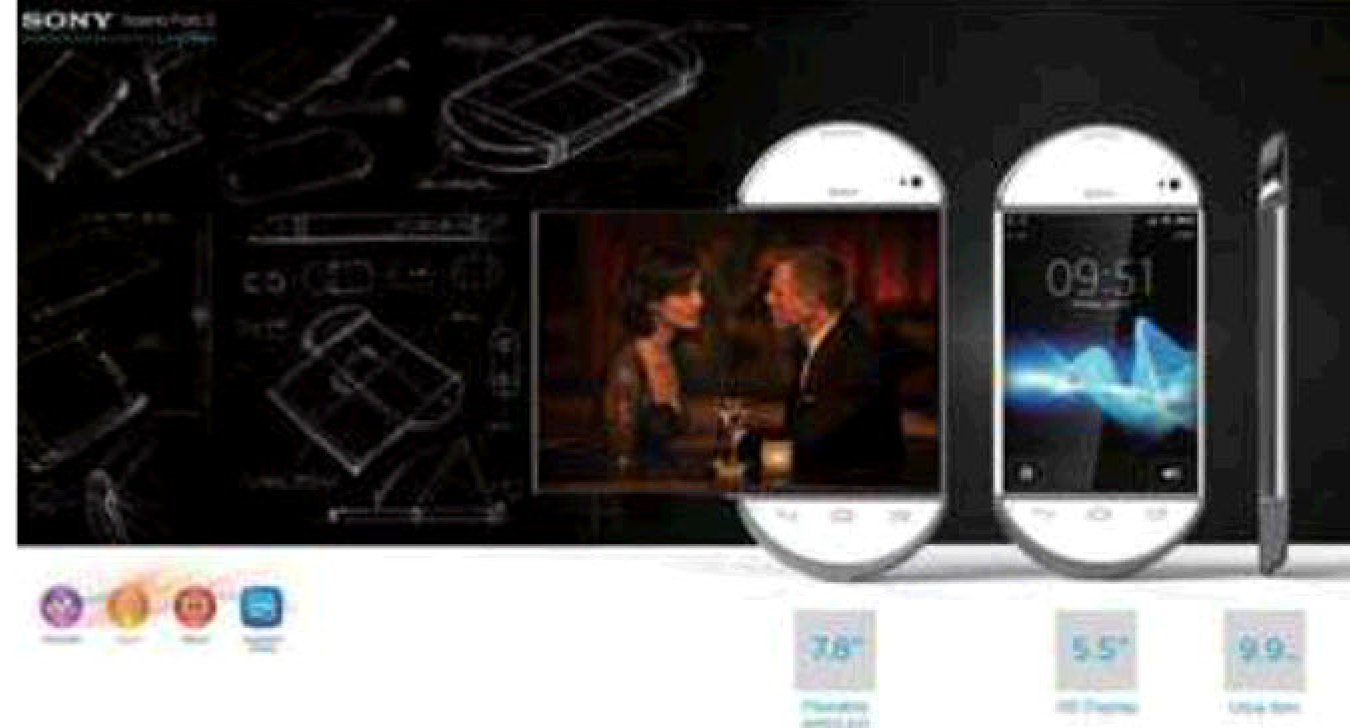
它拥有一块5.5英寸的Full HD LED屏幕，分辨率1920×1080，另外还拥有一块7.8英寸的可折叠的AMOLED屏幕，分辨率为1280×800，这块屏幕平时可隐藏在机身内，需要时直接将正面屏幕向上翻起即可顺带拉出。也就是说，用户在使用手机模式时只用使用5.5英寸主屏幕便可，而进行游戏或者看电影时，7.8英寸屏幕便开始起重要作用了。

说到游戏，该设备会如Xperia Play那样加入PlayStation认证，所以机身上设计了隐藏式的PSP功能键，不过看起来只是虚拟按键，这恐怕会影响到游戏的手感。

再来看看它的硬件配置，据称该机器会搭载高通四核2.5 GHz处理器，集成高端图形单元，能轻松应付3D游戏。另外还有1300万像素Exmor RS的后置摄像头，500万像素1080P的前置摄像头，附带LED闪光灯，机身重量为156克，而机身厚度控制在9.9毫米，预装系统为Android 4.1，标配的电池续航可达11小时……等等等等。

好吧，那么这样一款梦幻手机哪里有得卖呢？答案是——没有。因为它只是一款概念设计作品而已。







不知道大家有没有用新年的红包来买东西呢，酷洛洛目前还在Surface PRO和ACER W700这两台Win8平板电脑之间中摇摆不定。这次为大家介绍的数码产品，多为偏粉丝向和玩具向的商品。另外还有胧月新入手的索尼XBA20动铁耳机的小评，耳机控的同学不要错过哦。

SEGA饭专属笔记本

售价：99750～194250日元

相信不少玩家都是SEGA的拥护者吧，尤其是那些从SS、DC等SEGA主机时代过来的玩家。现在SEGA和日本零售商Enterbrain合作推出了15寸SEGA主题笔记本，笔记本总共有4种样式，面盖上分别印有SEGA商标、MD、SS和DC的字样和设计。至于配置方面，厂商根据玩家的需要，提供了4种配置方案。低配版配备Intel Pentium 2020M 处理器、4GB 内存、500GB HDD 硬盘（显卡为核显HD4000），而最高配的版本则配备Intel Core i7-3630QM Processor处理器、8GB 内存、120G SSD 硬盘以及GeForce GT650M 显卡，兼顾了一般用户和游戏发烧友。其中最高配版是同时附赠之前四种设计的笔记本上盖。每一部SGEA主题笔记本中，还收录了以往SEGA的经典作品壁纸以及Windows主题。最低配的价格折合为6648人民币，最高配约12947元人民币，从价格上来说似乎有点不够亲民，不过这明显就是“粉丝特供机”，喜欢SEGA的朋友又怎么会介意呢？









乐高可编程机器人Mindstorms EV3

售价：349.99美元

Mindstorms是著名玩具厂商乐高所推出的可编辑组合机器人玩具。利用其套件我们可以制作出属于自己的的机器人，并且为其编写各种动作。2013年，Mindstorms已经推出到第三代，其拥有5种不同的机器人组装方案，玩家甚至可以将这600块原件随意组合，还可以通过专用的安卓与iOS软件对其进行操控。该机器人售价折2200人民币，一看定位就是给我们这些大小孩的高端玩具，机器人宅不知道有没有兴趣呢？



■套件的核心——EV3控制端。



■机器人组装方案，十分拉风。



■这个形态是不是有点像太空的探索机器人呢？



■蛇年配个蛇形态也不错，还可以通过编程控制它行动哦。

胧月动手玩：Sony XBA-20入耳式双单元动铁耳塞



由于在公司里用的耳机延长线长期接触不良，本人又未及时更换，原先的EX500右声道报废，在反思懒病和讳疾忌医的同时，不得不尽快寻找一副新耳机来填补每天将近10小时的使用时间。在朋友的推荐以及酷洛洛的热心代购下，更换了动铁耳塞XBA-20。

动铁耳塞和常见的动圈耳机最大的不同就是结构，动铁耳塞内部的音圈是绕在一个位于永磁场的中央被称为“平衡衔铁”的精密铁片上。这块铁片在磁力的作用下带动振膜发声。某种程度上跟音叉发音是一个原理。

音质上，动铁耳塞跟动圈耳机最大的区别就在于动铁耳机的发音单元更小，一般可以在耳塞里塞入复数的发音单元，它们各司不同频段的发声工作，所以在声音的分离度，声场和解析度上都能有更好的表现。理论上单元越多基本声音表现就越好（专业级的动铁耳塞里一般有4个以上，所以价格也不低）。同时因为单元的发声原理，动铁耳塞的声音风格大致都是偏冷、亲润的，高中频出彩而低频则是先天不足。Sony XBA-20是双单元动铁耳塞，在一个全频单元的基础下增加了一个单元专司低频补足了低频的弹性和下潜不足，中频厚实有力但稍显靠后，人声也颇有冲击力，但总体没有其他双单元耳塞（如UE700）来得凶猛，保持了温厚而清新的味道，声场也不错，定位清晰。XBA-20对比动圈耳机空气颗粒感不强，清新精致但缺乏气势总体声音偏冷，形象地说就是XBA-20的声音就像一条不大的小河水在森林里流淌，适合听流行和轻音乐。在外表和佩戴上XBA-20也是索尼风格，两侧金属拉丝配上上下的金属亮漆显得专业、时髦，佩戴舒适，隔音效果良好但不一定适合不习惯入耳耳塞的朋友，就个人来说在700元这个价格区间，喜欢索尼、小清新音乐和J-POP的朋友XBA-20是个不错的选择。



◀包装特写，至于盒子上面的撕纸痕就不要在意那么多了……



▲内含物品，注意其配有各种尺寸的硅胶塞，相信无论耳道何种大小的用户都能够兼顾到了。



▲耳机特色，胧月入手的这个是黑银色，此外还有金银色的，外形还是挺讨好的。

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

作为“《恶魔城》系列”故事的起源，《无罪的叹息》的主线故事旨在交代贝尔蒙特家族世代相传的圣鞭之由来，以及该家族成为吸血鬼猎人的始末。细心的玩家不难看出，其实《无罪的叹息》还隐藏着另外一条故事线，那就是德拉库拉诞生的真相。本次专栏就围绕德拉库拉在游戏中以及经典电影《吸血惊情四百年》中的设定，来品读这位吸血鬼之王的故事。

文 棱峰

德拉库拉的轮回

当年，为了守护神的教义，马提亚斯和其挚友贝尔蒙特率骑士团与异教徒拼死战斗着，不料凯旋之时却得知了自己的妻子伊丽莎贝塔病死的噩耗。马提亚斯根本无法接受这个现实，认为这是神对自己的背叛，于是陷入了对神的憎恨和失去挚爱的无尽绝望之中，从此一病不起。如果不是之后所发生的事情，或许迎接马提亚斯的只有郁郁而终这条不归路。然而命运就好像是一个喜欢恶作剧的孩子，偏偏给予了马提亚斯另外一个残酷的未来。

某日，马提亚斯在整理妻子遗物的时候，发现了一枚几乎可以跟吸血鬼灵魂等价的、继承着力量和诅咒的吸血鬼一族的至宝“深红之石”。不仅如此，附属于该宝石之上的死神更直言告知，马提亚斯正是被宝石所选中的人，也就是自己的主人。从那一刻起，马提亚斯仿佛找到了一丝活下去的动力，身心开始被自己对神明的无止境仇恨所吞噬，发誓要靠一种扭曲的方式向神复仇。在寻找复仇之法的过程中，他从自己家族记载着秘术的古文书中，找到了实现目标所缺的另外一块宝石——同为吸血鬼至宝的“漆



▲《无罪的叹息》马提亚斯人设图。

黑之石”的下落。在名为“永远之夜”的森林中有一座城堡，而宝石就在城主——吸血鬼沃尔特的手中，不过以马提亚斯现在的力量即便跟沃尔特战斗，也不能保证全身而退。为了实现自己的目的，马提亚斯必须利用一切、背叛一切，于是一个可怕甚至于疯狂的阴谋便在他脑海中渐渐成型。

首先，他让效忠于自己的死神潜入城中假意成为沃尔特的部下，并告知对方里昂其人，之后更步步诱使好战的沃尔特抓走里昂的未婚妻莎拉。然后，他便又告知里昂掳走其未婚妻的是吸血鬼沃尔特，逼迫里昂违背教会命令只身前往救人。马提亚斯之所以费尽心思做此铺排就是为了让里昂和沃尔特战斗，自己好从中坐收渔利。不仅如此，因为马提亚斯和炼金术士里纳尔多是朋友，更知道他的过去，所以料定只要里昂进入森林必定会得到里纳尔多的协助，这就让自己的计划可以更加顺利地进行下去。果不其然，一



▲《无罪的叹息》伊丽莎贝塔人设图。

切都如他所预料的那样，牺牲了莎拉的生命后，得到圣鞭的里昂最终打败了沃尔特。就在沃尔特筋疲力尽无力反抗之时，早就躲在一旁观战的马提亚斯立刻现身，用手中的深红之石彻底接收了沃尔特的吸血鬼灵魂。这一刻，马提亚斯终于如愿成为新的吸血鬼之王。至此，马提亚斯打破了长久以来神明对人类生命的束缚，获得恒久之躯体并以此来永久诅咒神明所颂扬的一切。

在之后的数百年间，获得了永生的吸血鬼马提亚斯仿佛一夜之间从历史舞台消失了一般，他来到不知名的地方隐居起来，并没有以吸血鬼的身分残杀人类，而是开始用自己的方式诅咒神明。因为在立志研究魔导技术的人眼中，马提亚斯极具领袖魅力，所以他一方面开始引领这些人发展违反神明教义的魔导科技，而且他还以导师的身分指导海克特（《暗黑咒印》的主角）和艾扎克学习恶魔精炼之术；另一方面，他又带领着自己的魔族势力跟信奉神明的异国军队作战。不知不觉间，马提亚斯俨然成为了瓦拉几亚的君王。就在这段时间里，马提亚斯和他的第二任妻子莉莎·菲伦海斯邂逅了，他对莉莎的感情起初只是因为对方长得实在太像自己病死的妻子伊丽莎贝塔了，然而接触之后马提亚斯却被其善良纯洁的内心所深深打动。在他眼中，时刻关注着百姓苦难并无私救助穷苦人民的莉莎简直就是圣女。

马提亚斯和莉莎很快坠入了爱河，那段时光对二人来说都是无比幸福的，更是马提亚斯这几百年间一直梦寐以求的。莉莎的爱让马提亚斯找回了人类该有的情感和良知，有时候他甚至开始忘记了对神明的仇恨，之后他们更有了属于二人的孩子阿德里安·菲伦海斯·戴普斯（也就是日后的阿鲁卡多）。可惜的是，命运总是在刻意折磨着马提亚斯，就好比成为了吸血鬼的他终身都无法摆脱诅咒那样，命运根本就不允许他拥有自己的幸福。为了更好地医治穷苦人身上的病痛，莉莎醉心于研究各种医药知识，却被疯狂的民众当成魔女，最终竟被处以火烧极刑。再次失去妻子的悲痛使得马提亚斯曾经遗忘了的仇恨又一次涌上心头，而且这一次他不仅诅咒神明、诅咒命运，对人类的憎恶也到了顶点。1476年，悲愤无比的他决定

不再掩饰自己的身分，自称德拉库拉（在瓦拉几亚语中的意思是“恶魔”），以吸血鬼之王的身分开始了对人类的大肆屠杀（《恶魔城传说》相关剧情）。

从此以后，德拉库拉才开始和其宿敌贝尔蒙特家族战斗的历史。循环往复间，屡屡被打败的德拉库拉不过是沉入混沌之中，即使不假借外人之力，混沌的诅咒注定会让他每隔百年复活一次。可不管时光怎样流逝，德拉库拉始终记得是神明和人类害死了自己的妻子，所以对世间万物的仇恨和残暴与日俱增。一直到1797年，德拉库拉和莎拉的儿子阿鲁卡多重归恶魔城试图阻止父亲的暴行，陷入仇恨漩涡的德拉库拉在被儿子打败的那一刻如梦初醒，他请求阿鲁卡多告诉自己莉莎临死前都说了些什么。“如果人类是不被允许存在于世上的，那么就让他们自己走上灭亡之路吧，还有，母亲她到死仍然深爱着你。”听到这里，德拉库拉悔不当初，发出最后的叹息：“莉莎，我难道做错了吗？”本来抛开仇恨的德拉库拉是可以停止这场旷日持久的争斗，然而混沌却利用人类的负面情感一次次地逼迫着他不断轮回，并以残暴的恶魔身分屡屡降临人间散播恐怖。这场漫长的诅咒轮回一直到1999年，在吸血鬼和人类的最终战中，德拉库拉终于彻彻底底地被消灭，这才使他的灵魂得以从无休止的诅咒轮回中解放出来。



▲《月下夜想曲》莉莎人设图。

德拉库拉的惊情四百年

其实在历史上确实有德拉库拉这个人物，相传他一生骁勇善战，曾多次和入侵奥斯曼帝国的土耳其军队战斗，且战功卓著，在罗马尼亚人眼中是一位大英雄。但德拉库拉生性残暴，每次抓到俘虏都会处以穿刺之刑，“穿刺王弗拉德”之名便由此得来。也正因为他的这种残暴作风，才最终把他和传说中的吸血鬼融为一体。一直以来关于德拉库拉的文学作品层出不穷，追根溯源缔造了现代吸血鬼传说的艺术作品则不得不提及布莱姆·斯托克所撰写的小说《吸血鬼伯爵德拉库拉》。而要论及将哥特式文化和吸血鬼题材相结合的作品，其中最经典的莫过于该小说的改编电影，1992年上映的《吸血惊情四百年》。

故事讲述的是公元1462年，君士坦丁



▲《吸血惊情四百年》电影海报。

堡遭到土耳其军队袭击而沦陷，川索凡尼亚的圣龙会骑士德拉库拉伯爵奉命出兵征讨。出乎意料的是，就在伯爵获胜凯旋回归、高声颂扬着上帝美德之时，看到的却是妻子伊丽莎贝塔冰冷的尸体。原来在此之前，狡猾的土耳其军竟通过射箭传书的方式在城中传播德拉库拉战败阵亡的谣言，身为其妻子的伊丽莎贝塔听到这消息伤心欲绝，最终陷入绝望的她选择了投河自尽。祸不单行，正在为妻子的离去深深自责和悲痛的德拉库拉从牧师口中得知了另外一个足以让其崩溃的信息：因为伊莉莎贝塔是自杀而死的，所以按照基督教的教义，她的灵魂没有办法升入天堂，只能堕入地狱接受惩罚。一时间，愤怒、仇恨、悲伤和痛苦一股脑冲击着德拉库拉的心灵，但最终占满其灵魂的却是对上帝的无止尽的愤怒。在教堂之上，德拉库拉大声质问上帝：为什么我一生都在为了你而战，到头来我的妻子却要遭受如此结局？然而无论他如何宣泄自己的愤怒，上帝都没有给予他任何回应，于是怒不可遏的他举起长剑直接刺穿了上帝的象征——十字架，顿时大量鲜血从十字架缺口中喷涌而出，而他以金杯接下这些血一饮而尽。从此以后，德拉库拉发誓不再相信上帝，转而投入了恶魔阵营，化身为一个以鲜血为生的不死吸血鬼。

四百年后，一次偶然的机会，德拉库拉发现了一位长相酷似其妻子的女子，德拉库拉认为这位名为米娜的女子肯定是伊丽莎贝塔的转世。为了重新找回那段遗失了四百年的感情，他设计将米娜的未婚夫乔纳森骗到城中并将其囚禁起来，自己则带着故乡的泥土（自己的魔力之源）化身为年轻的王子千里迢迢远渡重洋来到伦敦追求米娜。很快的，德拉库拉优雅的绅士风度和神秘的气质征服了米娜，两人陷入热恋。在和德拉库拉的交流中，米娜渐渐找回了前世悲伤的记忆，她的内心无比纠结，一方面她在听到乔纳森仍旧活着的消息时欣喜若狂，可和乔纳森结婚就意味着再也无法和德拉库拉相会又让其无比痛苦。同时德拉库拉也时常在黑夜中独自落泪，他害怕米娜注视着自己吸血鬼丑陋面貌的眼神，虽然深爱着米娜却又不忍心为了自己将其变成吸血鬼。结果前世对德拉库拉遗憾的感情让米娜不顾一切地爱上了他，即便之后德拉库拉告知她自己是吸血鬼，即便明知道是德拉库拉害死了自己的闺蜜，可她仍然无法抗拒灵魂中对他的情感。深爱着德拉库拉的米娜最终选择要跟他一起变成吸血鬼，陪伴其一辈子。然而幸福总是短暂的，在乔纳森以及神秘学家范海辛的联合围剿下，失去了故乡泥土的德拉库拉在赶回自己城堡前便已经败下阵来。就在其弥留之际，米娜扶着他来到了昔日那个他曾刺穿了十字架、诅咒上帝的古老教堂之中，此时的德拉库拉方大彻大悟，爱不应该是自私的，正是米娜无私的爱帮他打破长久以来缠绕在自己身上的黑暗诅咒。那一刻破损的十字架完好如初，上帝也重新给予了他圣洁的光辉，让他恢复了原来模样。明白了爱之真谛的德拉库拉请求米娜给予自己最后的安息，于是米娜强忍悲痛将剑深深插入其心脏，并砍下他的头颅。终于，德拉库拉以上帝的守护者身分重归神的怀抱。

不难看出，“《恶魔城》系列”中关于德拉库拉的仇恨、爱情和最终的自我救赎几乎和这部影片的设定如出一辙。现在看来该影片虽然有不少啼笑皆非的穿帮镜头，但仍无法掩盖其经典地位。或许因为同样都是以哥特文化和吸血鬼相结合的缘故，所以“《恶魔城》系列”会借鉴其中设定也就不奇怪了。



▲《月下夜想曲》德拉库拉人设图。



栏目主持：白菜

游戏美图秀

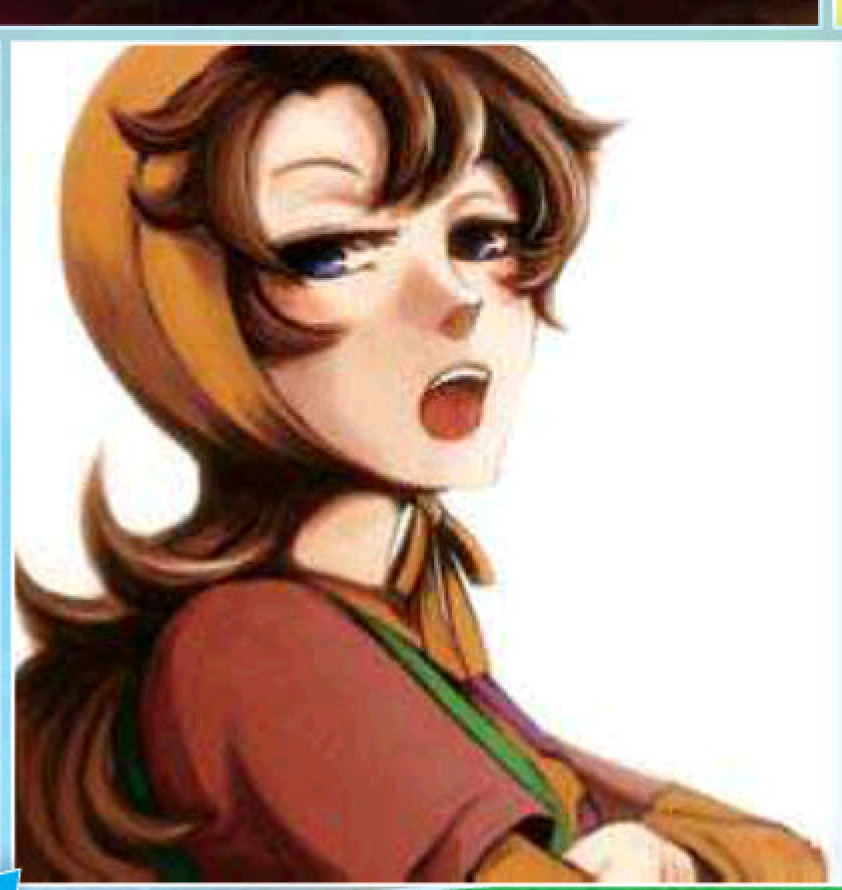
作为日本国民级RPG作品，“《DQ》系列”无论何时都有着超高的人气，虽说这次的7代也只是一款复刻作品，但依旧获得了首周80万以上的不俗销量，那么这次的“美图秀”就来看看《DQ7》主角们的风采吧。



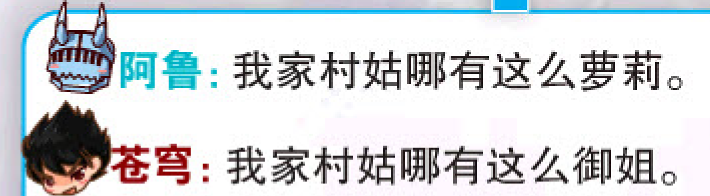












阿鲁：我家村姑哪有这么萝莉。

苍穹：我家村姑哪有这么御姐。

白菜：我家村姑哪有这么可爱。

DRAGON QUEST VII
Warriors of Eden















阿鲁：一群土包子欺负一只史莱姆，像话吗像话吗像话吗？

苍穹：开场绕了半个小时才见到第一只史莱姆，怎么舍得欺负哟？





好游戏永远不过时

经典 主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 绿帽子

在中国文化里，绿帽子绝对不是一件合适的装束，由于“戴绿帽”所隐含的深意，大多数人对其都是相当忌讳，更别说创造一个戴着绿帽子的游戏角色了。不过绿帽子好像在世界其他地方并不包含贬义的成分，对于外国人来说也就是一件普通的装束罢了，他们制作出来的很多游戏角色也戴着绿帽子，甚至有的还成为了角色的象征，更神奇的是这些角色还都不是吃素的，头上一顶大绿帽却丝毫遮盖不住超凡的身手。下文就来回顾一下这些凌驾于绿帽子之上的游戏角色。

◀近日的热卖作品——《DQⅦ》的主角也带着一顶绿帽子。

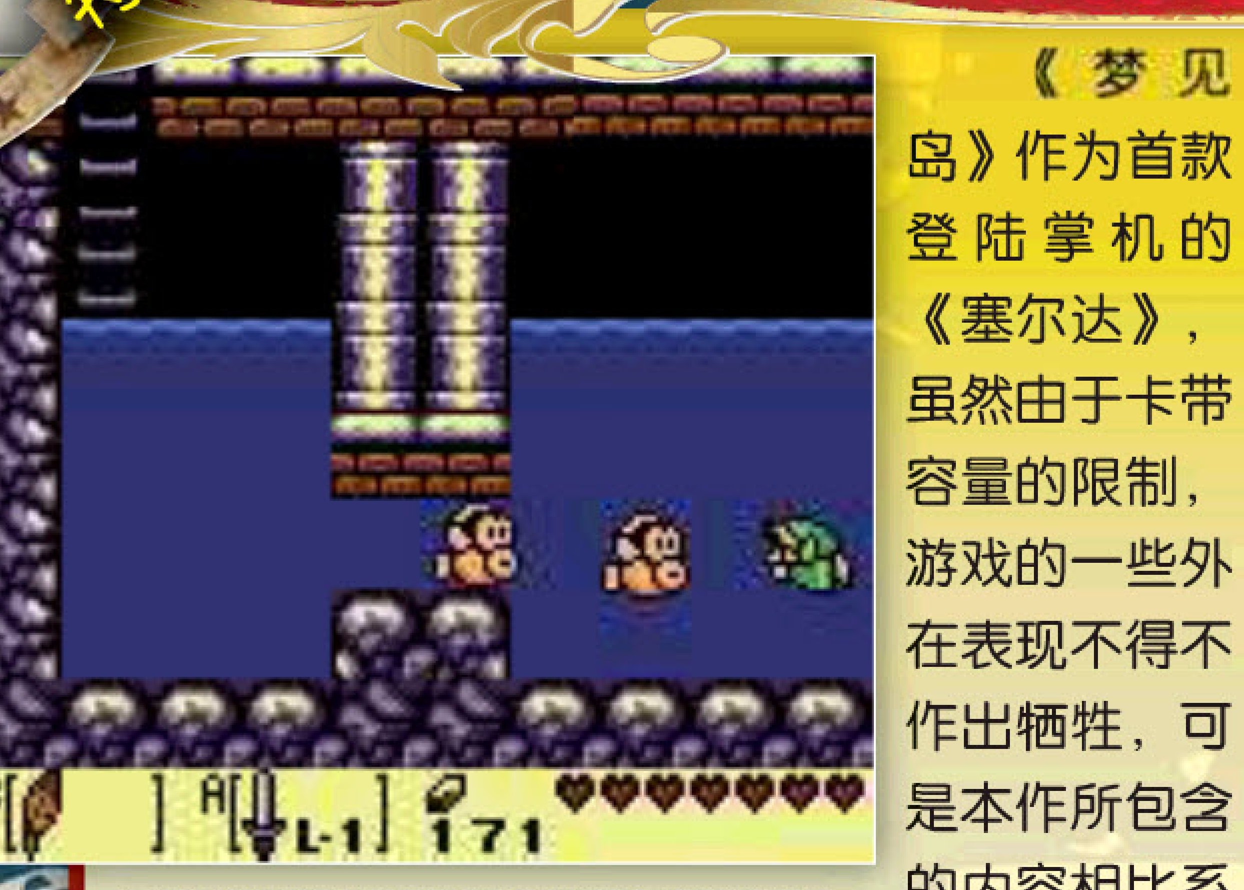
文 狮子心

特别推荐

塞尔达传说 梦见岛DX



类型	A · RPG
年份	1998年
原机种	GBC



▲游戏很多地方是不是也有《马里奥》作品的既视感？

《梦见岛》作为首款登陆掌机的《塞尔达》，虽然由于卡带容量的限制，游戏的一些外在表现不得不作出牺牲，可是本作所包含的内容相比系列其他作品却没有丝毫的缩水。首先本作在剧情方面有了长足的进步，林克是在自己的梦境中冒险，为了防止被噩梦吞噬，玩家需要去唤醒风之鱼。而当玩家真正达成目标时发现这一切只是梦境，冒险的世界、对抗的怪物、亲切的马琳全部都消失了……这样一个简单却又不乏寓意的故事为游戏增添了艺术色彩。GB的屏幕虽小，但是却把童话般的游戏世界刻画得栩栩如生，高耸的山峰、无际的森林都通过这么一块小小的屏幕呈现在玩家的眼前。在操作方面本作相比家用机版也丝毫不落下风，游戏针对掌机按键的特点，适当对操作进行了简化，但是给玩家带来的体验却没有任何减少，通过A、B两个按键就足以实现攻击、攀爬、投掷等一系列动作。本作中出场的怪物和角色也是非常丰富，就连任天堂的人气明星马里奥也在里面客串了一把。游戏在继承家用机版《塞尔达》优点的同时，又很好地发挥了掌机便携的优势，因此本作在发售后引起巨大反响，5年后其复刻作品《梦见岛DX》在GBC上登陆，依然取得不俗的销量，足以证明本作的地位。

马里奥和路易RPG

类　型	RPG
年　份	2003年
原机种	GBA

相比起哥哥马里奥，戴绿帽的路易风头可就要差多了，不过到了《马里奥和路易RPG》里总算是崭露头角，与马里奥有着同样多的戏份。任天堂为哥俩精心设计了一套系统，既简单又不乏深度。A、B两个键分别控制马里奥和路易的跳跃动作，玩家可以用跳跃踩踏敌人进入战斗、跟NPC对话、获取道具、解谜等。战斗中玩家能使用普通攻击和道具，通过积累的BP值还能让哥俩进行合体攻击。比较有趣的是敌人对我方进行近身攻击时，玩家可以控制角色跳跃闪避，同时对其踩踏反击，这个设定有点类似动作游戏中经常出现的“防反”。虽然马里奥和路易多是出现在ACT作品中，但是做成一款RPG也丝毫不含糊，道具、角色属性参数、升级等经典设定应有尽有。剧情更是体现出轻松诙谐的风格，各类恶搞要素层出不穷。整个游戏将ACT要素和RPG要素完美结合，不管是什么类型的玩家都能轻松上手并获得乐趣。



▶游戏战斗的乐趣丝毫不亚于很多RPG大作。

超级大战争2



类　型	SLG
年　份	2004年
原机种	GBA

军人的象征色就是绿色，因此绿色的军帽也是他们的常见装束，当然笔者并无任何调侃之意，对军人打心眼里只有佩服。“《超级大战争》系列”是以军事为主题的SLG，游戏中登场的各个兵种、载具都是以非常可爱的Q版形象示人。而战略部分也下了十足的功夫，所有的兵种都有自己详细的设定，包括HP、移动力、主武器、副武器、各武器弹药数量等等，庞大的数据量十分严谨考究。本作中玩家可以扮演各位指挥官，他们虽不用亲临前线，但对战局却至关重要。每位指挥官都有属于自己的技能。这些技能可以起到增加军团移动力、攻击力、地形适应等作用，玩家一旦熟练运用，完全能够做到一举扭转败局。游戏的关卡数量也很充足，每次过关后系统都会对玩家的表现进行打分评级，玩家可以反复尝试不同的战术来获得更高的评价。以上的种种要素结合一起，使得本作的可玩性非常之高，在SLG类型游戏中也属佼佼者。



▶虽然图标很小，但是每个兵种都刻画得非常细腻。

三国战记2



类　型	ACT
年　份	2000年
原机种	ARC

《三国战记》曾在街机室里风靡一时，因为初代的大获成功，厂商自然会推出相关续作。2代的核心系统并无太大变化，不过相关的细节部分进行了微调，并加入了一些创新要素。首先是道具装备系统大幅度升级，道具种类更为丰富；其次引入士气值系统，士气值会随着玩家砍杀敌人逐渐上升，进而影响武将特殊技能的威力；分数和经验值分开计算，分数可以通过杀人、连技、道具获得，经验值则除了杀人，还可以通过完成各关任务来取得；分数还对应网络排名，感兴趣的玩家可以去IGS官网上看看那些高手们打出来的天文数字。游戏中关羽的造型沿袭前作风格，尤其是头上一顶绿帽更是显出二爷与众不同的气质。不过关羽一直算不上热门人物，因为有着诸如体型较大容易成为靶子、操作难度较高等缺点。以上特性决定了关二爷是典型的高手向角色，这也侧面证明了霸气的角色不是一般人所能驾驭的。



▲关二爷一招“飞龙在天”就够很多敌人喝一壶了。



传闻美国居民人人配枪早已不是新闻，而每当发生校园枪击案后这个话题总会被讨论一番却又得不到什么实质性的进展。希望这次能够有点突破。

情人节刚过去不久，作为外国传来的洋节日，日本的情人节与国内的情人节有着怎样的分别呢？请看山山老师的讲解吧。

因投掷“幻想手榴弹”小学生遭停学处分



自从去年年底美国校园传出震惊世界的校园枪击案后，对于枪支的保管与处理就成了美国政府认真对待的大事，而各个学校也对此作出了一些相应的规则调整。虽说初衷是好的，但某些学校对此似乎就有些反应过剩。在科罗拉多州的一所小学内，一名小学生就因为投掷“幻想手榴弹”而遭到了停学处分。

被卷入事件的小学生是2年级的阿雷克斯・沃特金斯。他在课间休息时间玩耍英雄游戏，幻想自己是与邪恶势力作斗争，保卫地球的英雄，对幻想中出现在天空的坏人投掷了幻想的手榴弹。然而这一充满童趣的行为，却被学校视作违反校规“禁止携带武器”，从而受到了停学处分。阿雷克斯的母亲沃特金斯夫人对此表示“孩子明明是在拯救世界，这并不该受到惩罚。”

>サウスパークみたい。

译文：怎么有一种《南方公园》的感觉。



>スタンドの手榴弾(しゅりゅうだん)で悪(あく)のスタンドと战斗(せんとう)してたんだな。これを见破(みやぶ)った先公(せんこう)はスタンド使(つか)いだぜ。

译文：他在用替身的手榴弹与邪恶的替身战斗吧。而看破这一切的老师一定是替身使者。

>空想(くうそう)の手榴弾(しゅりゅうだん)が"武器所持(ぶきしょじ)の禁止(きんし)"に引(ひ)っかかるなら，男子中学生(だんしちゅうがくせい)の99%は性犯罪(せいはんざい)で逮捕(たいほ)されるだろ。

译文：如果幻想手榴弹都会违反"禁止持有武器"的校规，那么99%的初中男生都会因性犯罪而被逮捕吧。

>じゃんけんでチョキを出(だ)したら停学(ていがく)か。

译文：猜拳时出了剪子就会被停学吗。

另外还有报道称手持可以射出肥皂泡的hello kitty玩具枪的五岁女孩被视为恐怖分子遭到停学，以及用手比作手枪玩耍的孩子也遭到停学。这些毫无疑问都是枪击事件的过剩反应。像这种很明显人畜无害的行为也能上纲上线，不愧是诉讼大国美利坚（笑）。也许总有一天，即使是投掷实心球之类的运动也会被视为投掷手榴弹的练习而遭到禁止吧。有空专研这些文字游戏，不如早些实实在在地对枪支进行管制。

日本的情人节

文 山山

转眼间春节就过去了，送礼、压岁钱、麻将，钱包君瞬间阵亡，更关键的是春节结束后还马上接个バレンタインデー（ba ren tain de-，情人节）……3月开始掌机大作不断，看来要重新计划一下了。

话说情人节出门，轻轨上好多女生都抱着大大的一束玫瑰，据说当天玫瑰炒到10块1朵，这一束下去不就是一盘游戏的钱没了？在感叹中国的情人节真的就是个diao丝大出血日的同时，心里也暗自庆幸还好老婆不好这口。

想起当年在日本过情人节，男士们的待遇那是大大的不同。日本迎接情人节是女热男冷。向来日本在情人节送礼都是女送男。许多日本女性不但买巧克力给心上人，还要为自己的同学、同事、朋友、客户等准备义理チョコ（gi ri tyo ko，人情巧克力）。

据一则日本新闻报道，在情人节到来之际，一个上班族女生要花掉上万日元购买大量的巧克力，不只是送给男朋友，还要送给公司的上司和同事，还有合作客户，主要是用来维护和联系感情。对这种情况女生也有很多的无奈，目前日本经济不景气，找份工作特别不容易，女生为了保住自己的工作，这笔开销是必须要花的。而且很多男士都非常重视巧克力的牌子，因此还要挑选一些名牌产品。这也使商家有了一笔不小的额外收入，名牌店居多的东京银座购物街上，抢着做高级情人节巧克力生意的店更多。去年世界名牌Gucci推出的"双G"（Gucci Gold）巧克力就是情人节里的抢手货，吸引了不少打扮时髦的日本女子们到店前排长龙。这些精致的巧克力每盒价格4000日元到8000日元，而且还是限量出售。

相比之下，中国的男人就郁闷多了，不仅得自己亲自买巧克力等物品，还得绞尽脑汁想送什么礼物最好。昨天还听人说有人拿了N多百元大钞折了一束玫瑰送给女友，真心雷到了……

不过日本男人的巧克力也不是白收的，凡是2月14日收了女生巧克力（包括义理チョコ）的，在3月14日ホワイトデー（ho wa i to de-，白色情人节）的时候都要还礼，2月14日收得多还真不一定是好事。







吃货一词早已在网络上走红，原本略带贬义的该词如今已然演变得俏皮可爱，甚至有可爱的女孩子还会以吃货自称。仔细一想，动漫以及现实中的那些好吃、贪吃、能吃的人还真不少，这次就来回首一下那些我们熟悉的吃货们。

那些年我们熟识的吃货

超级吃货

早在《龙珠》的年代，就已经有一个很出名的吃货了，那就是小悟空。可能是因为超级赛亚人体质的关系吧，小悟空从小就很能吃，就布尔玛和乐平的证言表明，小悟空有着50人的饭量，在参加完“天下第一比武大会”后，更是一顿吃掉了龟仙人大部分奖金和饭店里所有食材，这不禁让我想起了一句经典台词——地主家也没有余粮啊！除了这个悟空，《最游记》里的悟空也是个十足的吃货，可能是由于被压制了500年，导致食欲格外旺盛，在这家伙的脑子里就只有一个吃字，几乎随时都在喊饿，经常与悟净争夺食物，你让八戒情何以堪啊。

◀这就是《海贼王》里的饕餮女杰妮·邦尼，还有多少人记得她的?

提到《龙珠》和《最游记》，恐怕一些年龄较小的读者会不怎么了解，不过下面要说到的人相信绝大多数读者都不会陌生，那就是《海贼王》里的主角——蒙奇·D·路飞，作品中描写路飞海吃胡喝的场景几乎随处可见，也正式因为这样，让路飞这个不折不扣的吃货形象能够深入人心。从路飞还是小孩子的时候，他就是一个天不怕地不怕的吃货了，不但会在酒吧吃着扯都扯不动的肉，更是将恶魔果实当成饭后甜点给吃掉了

（即便恶魔果实很难吃）。而自从路飞拥有了橡皮果实的能力后，胃口更是突飞猛进，反正身体有弹性，随便吃多少胃都不会被撑破，相信给他一头海王类也能轻松吃光吧。路飞最喜欢吃的东西是肉，后来据乔巴鉴定（用鼻子闻），路飞身上的味道都已经是肉的味道了。当然，路飞还有个坏习惯，那就是不管什么东西，先吃掉再说，就算是难吃也最多是吐吐口水，虽说这家伙的性格、战斗力都十分优秀，但没有足够的资金，估计是养不活这么一个大吃货的，大概这也是草帽海贼团一直都不怎么富裕的根本原因吧。

说到了《海贼王》，这里自然就要跟着提到《美食的俘虏》，两部作品的联动也跟吃和食物脱不了关系。虽说路飞有着超级大胃口，号称饕餮女的杰妮·邦尼也可以算作《海贼王》里的杰出吃货代表，但真要跟《美食的俘虏》里的那些美食家比起来可就差远了，因为他们个个都是吃货……就光说说包括主角阿虏在内的四大天王，阿虏和泽布拉是典型的胡吃海喝型，两人在小松的店里吃饭时，所有员工做菜的速度还跟不上这两人吃饭的速度；可可和萨尼则属于比较优雅的食客，不过入口的东西都要精挑细选，并不是所有食物都能入二人法眼的。要说这部作品中最能吃的，恐怕要属美食会的会长——三虎了。节乃婆婆称其为“暴食混蛋”，为了对抗IGO，他更是将自己关在房间里不断进食，吃剩的成堆白骨估计让路飞看到也会自叹不如的。

普通吃货

《银魂》中万事屋里的三个家伙个个都有着独特的设定，而整天穿着旗袍的神乐、以战斗力强而著称的这位夜兔族女子，给人的第一印象相信并不是超强的战斗能力，而是一个食欲旺盛的吐槽女。神乐给人的感觉就是随时都处在饥饿状态，而且对食物是重量不重质，尤其对米饭特别喜爱，最喜欢鸡蛋拌饭，人家吃饭用碗，这家伙却时常抱着锅吃……虽说神乐大部分时间都在吃饭、睡觉、吐槽，不过身材却永远不会走样，这种体质绝对是所有女生都梦寐以求的啊。

当初在看动画《Fate/stay night》的时候，Saber初登场时帅气的画面深深地吸引了我，于是一口气将动画给补完了，于是发现了吾王的吃货属性。如果说《Fate/stay night》中对Saber的吃货情节描述得还比较委婉的话，那么在PSP平台的游戏《Fate/Tiger大乱斗》以及后来的动画《幻想嘉年华》里可以说毫不保留地将这个属性给表露出来了。不但有了贪吃的狮子形象，Saber更是送了口电饭锅给士郎当做生日礼物，跟这种吃白饭都能把人吃穷的异性住在一起感觉压力很大啊。

去年开播的动画《黑子的篮球》有着较高的人气，而本人除了惊叹火神大我的实力外，更是惊叹他那惊人的食量。一顿吃十来个汉堡是家常便饭，一般人连吃完一半都很费力的超大盘牛排，这家伙竟然可以一口气吃掉五、六盘，胃容量不是盖的。话说本人曾经干过一次性买下10对鸡翅不打包的壮举，当时的收银员就像看怪物一样地看着我……要是真有人一口气买下十来个汉堡坐在一个角落默默地吃，那得引来多少人围观啊。

其他的还有诸如《妖精的尾巴》里的纳兹、艾露莎；《迷糊餐厅》里的白藤杏子；《元气三姐妹》里的三叶等，不过这里我倒是想到了两个现实中的人物。这第一个是原AKB48的ACE——前田敦子，常看AKB综艺节目的朋友应该都很清楚，啊酱很多时候都处于省电状态，不过一旦节目上有吃的，或者是节目休息时间里看到食物时，她马上就会满电复活，然后开始各种吃吃吃。其他资料里也或多或少地会提到啊酱对食物的热爱，她每天早饭的分量甚至可以达到部分女生一日三餐的量（某些热衷于减肥的女生），因此国内的粉丝也欣然地称呼她为吃货。另外一人是贝尔·格里尔斯，常看《探索频道》的朋友应该对他不陌生，由他主持的节目《荒野求生》中，他会徒步穿越各种危险的地方，教会大家在野外求生的本领，而其中最重要的就是在野外获取食物。不过既然是在野外，食物的来源也就只能是随地取材，什么虫子啦、蜘蛛啦、没有腐烂的动物尸体啦，这些统统都是珍贵的蛋白质。虽说大部分食物都比较恶心，但这些全部都要被贝爷吃掉，于是牙口好的贝爷几乎成了所有生物的天敌，足以问鼎现实世界的超级吃货。



◀开饭啦！抢肉啦！



各位同学过年有什么活动呢，旅游？走亲戚？酷洛洛可是基本都待在家里，期间还要制作本辑《掌机王SP》的内容，例如该栏目。本辑的嘉宾依然是一位萌妹子，而且还是颇为标准的萝莉哦。所以各位读者可不要问我她的联系方式（坏笑ing）。

拆骨

昵称：拆骨
年龄：16
身高：152cm
生日：9.12
职业：学生，瞳模
星座：处女座
性格：还可以吧，不是很容易生气，但是一些戳我雷点的话我还是会生气的
喜欢的游戏：《英雄联盟》、《剑网3》、单机游戏的话应该就是恐怖游戏吧，还有《东方》
喜欢的动漫：《超译百人一首 歌之恋》、《罪恶王冠》、《夏雪密会》、《AKB0048》
喜欢的颜色：青白色
喜欢的电影：《Dear friends》、《恋空》、《达芬奇密码》、《洛丽塔》
喜欢的音乐类型：没有多大限制，好听就可以啦.当然还是比较偏向安静的曲子多一点
喜欢的异性类型：手指干净白皙，喜欢笑然后很阳光又专一的男生吧，最好是比我大啦，我还是比较喜欢哥哥类型的男生的，比较有安全感?当然对我好是最重要的啦(笑)
口头禅：貌似没有的样子，硬要说的话就是“哼”吧

拆骨：好咯，你可以开始问问题啦。

酷洛洛：好，刚好我吃完饭。（时为中午）

拆骨：（T-T）我还没吃饭呢，等我闺蜜来我家给我带吃的。

酷洛洛：辛苦了，咳咳，先来给大家打声招呼吧。

拆骨：(>ω<)大家好，我是怪蜀黍拆骨。

酷洛洛：你好啊，拆骨，话说拆骨这个昵称略猎奇呀，为什么会叫这个名字呢？

拆骨：我就知道你会觉得猎奇……其实没什么原因的，就是一天偶然看到“拆骨成诗”这个词挺美的，然后我就……其实无数次想过换昵称，但是大家好像都对这个昵称熟悉了，为了方便大家就没有换了。

酷洛洛：原来如此，话说你资料有个地方让我很好奇的，什么是瞳模？

拆骨：其实就是美瞳模特。

酷洛洛：美瞳模特和一般的模特在工作上有什么不一样的地方，是光拍眼睛么？

拆骨：一般来说就是拍整张脸的～主要就是为了凸显美瞳的款式和显色度，为了让人有更深刻的印象，有的时候还要不停变换妆容，总的来说挺累人。

酷洛洛：那拆骨对自己的眼睛还是挺有自信的吧。

拆骨：嗯，还算满意吧。



酷洛洛：拆骨最近在看些什么动画呢

拆骨：最近是《AKB0048》！以及默默地在追邻座的漫画(少女心什么的……)

酷洛洛：拆骨是AKB FANS么？

拆骨：是的！喜欢很久了！算上今年大概三年半了吧，2009年万圣节的时候被基友拉入坑的，哈哈。

酷洛洛：这略意外呢，一直以为只有男生才会追AKB，例如我们编辑部的阿鲁和乌冬两人（西编：你自己不也是！）

拆骨：不会呀 我认识的妹子好多都很喜欢AKB的呢 我还带了一个AKB0048的团，团里的姑娘都很喜欢AKB。

酷洛洛：那拆骨你“推”那些成员呢？

拆骨：玲奈、柏木、mayuyu、白菜还有虎牙。

酷洛洛：好吧，我才不会到处说我也推mayuyu。

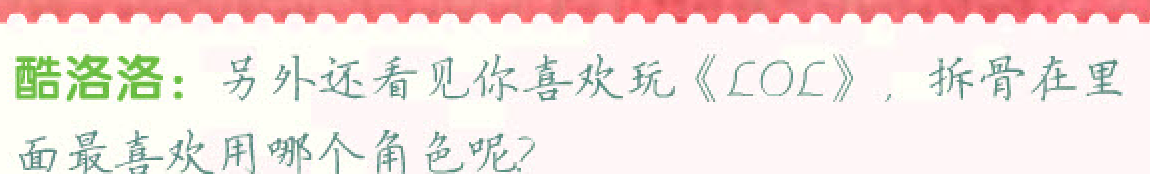
拆骨：mayuyu推不起啊，生写什么的太贵了呜呜呜，到现在才收到一张。

酷洛洛：让我想起旁边的小编乌冬，一大本，还好他推的是指原。

拆骨：（-ε-）不萌宅姐……

酷洛洛：哈哈（旁边的乌冬膝盖中箭ing）！话说最近峰岸南事件弄得挺风风火火的，如果拆骨你有机会进入48Group，但被要求期间不能恋爱，你会如何选择呢？

拆骨：(惊)真的？如果不能恋爱也可以啊，实在是非常喜欢AKB!咪酱的事情的话……大家应该也是可以理解的吧，毕竟这个年纪的妹纸们都怀春(咳咳咳）。



酷洛洛：另外还看见你喜欢玩《LOL》，拆骨在里面最喜欢用哪个角色呢？

拆骨：最喜欢的角色应该是小兵(大雾)。好吧，最喜欢用的是“首领”，因为首领的技能很戳我萌点。

酷洛洛：首领之傲？

拆骨：不是，你猜猜看。

酷洛洛：也对，妹子不可能喜欢那么重口的英雄……难道是暗黑元首？

拆骨：被你发现了。辛德拉女王殿下。

酷洛洛：我还没用过这英雄呢，有哪些萌点（0-0）。

拆骨：要说萌点也无法理解啦……就是单纯的喜欢，诡术妖姬我也很萌，就是比较喜欢她技能附加的那些状态。

酷洛洛：拆骨平时还喜欢玩什么类型的游戏呢？

拆骨：网游的话当然是角色扮演的，单机的话恐怖类或者恋爱吧。

酷洛洛：恋爱和恐怖呀，这两个类型反差还挺大的嘛。

拆骨：是的哇。

酷洛洛：那想必也喜欢看恐怖片咯，例如哪些呢？

拆骨：恐怖片啊……也不算喜欢吧，和姐姐在一起的时候会一起看，喜欢的话大概是《寂静岭》。



游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。
任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。
任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。
联系E mail：pgking@263.net

酷洛洛：拆骨平时还有些什么爱好？
拆骨：玩游戏、看帅哥、看萌妹。
酷洛洛：在采访之前，你说要在个人资料加一项，是哪一项哇？（装不知道）
拆骨：你敢不敢不要装作不知道……体重。
酷洛洛：居然是体重，这一般不都是女生的死穴么。
拆骨：29.8kg～足够了，哈哈哈。
酷洛洛：152cm……29.8kg，标准的萝莉体型呀！
拆骨：别酱紫……
酷洛洛：那拆骨周围是不是有许多萝莉控。
拆骨：这我倒不清楚，我只是知道都是一群无下限的基佬。
酷洛洛：正所谓萝莉有三好：清音、柔体、易推倒……在这不妨说一下你的择偶条件吧，看看蜀黍合不合适（坏笑）。
拆骨：手指干净白皙、比较阳光、爱笑、会逗人开心、比较专一，最重要的是要对我好。
酷洛洛：怎么还是个人资料写的那些……不过酷洛洛看似没机会了，不够白、平时表情无口、略阴沉。
拆骨：不能是胖子，一定要有鼻梁.
酷洛洛：鼻梁不够挺的酷洛洛表示再次中箭，倒地不起，麻烦各位读者接上了……
拆骨：再加一条，不要嫌弃我身高矮，还有身高不要超过180。我不想爬树。
酷洛洛：惟一最后那个有点希望哈。放心吧，没有男生会介意女生矮的。

酷洛洛：好了，聊着聊着，时间也就差不多了，最后有劳拆骨再和读者说几句话吧。
拆骨：希望大家在新的一年有新的开始，祝没有脱团的孩子早日找到真爱，希望我也找到男神，能越长越高。
酷洛洛：不要再长高了，你这样挺好的（坏笑）。





雷顿教授对逆转裁判



◆Level-5◆AVG◆2012年11月29日◆日版

第四回 ゴムギ粉は舞う

第三回短剧讲到主角一行人重返迷宫都市，成步堂和雷顿教授初次见面的面包店自然成了他们必须回顾的地点之一。在面包店他们遇到了基克恩检察士，他为了给某人赠送礼物而在面包店打工，穿着骑士服装的他大力敲打着面团的样子非常有趣。面包店老板娘留下了谜题74。

谜题74 魔方镇の扉2

提问： 将刻有数字的球放置在空的位置，使每个正方形四条线上数字之和均为42。

答案： 答案如图。



第五回 市场にて

离开面包店众人来到街上，遇到了游戏中曾经出现的几位角色，他们纷纷吐槽制作人给自己起的名字、自己扮演的角色等等，进行了非常有趣的对话。最后大叔为大家带来了下面的谜题。

谜题75 小人のパ–ティ

提问： 小人们的动作会随着音乐停止而停止，仔细观察一共有多少个小人。

答案： 旋转木马上是五个小人，玩跷跷板的是两个小人，一共七个，注意一个人是无法玩跷跷板的，所以有一个小人隐藏起来了，不要漏算。





勇者斗恶龙7 伊甸的战士



◆Square Enix◆RPG◆2013年2月7日◆日版

首先要把剧情推进到“移民の町”开放并招入3个以上的村民（邂逅通信获得的不算），这样对应网络功能的酒馆才会出现。确保3DS可以联网，与酒馆老板对话选择“はい”保存记录后就会自动开始联网。出现“インターネットへの接续が成功しました！”的提示后会出现4个选项，依次如下：①“交换石板（石版を交换する）”，与现在处在联网中的随机玩家交换石板以及怪物（每24小时可换1次），自己的怪物和石板并不会消失，但交换时需要上传存档；②“下载石板（石版をダウンロードする）”，下载游戏官方提供的免费石板，下载成功时会自动存档；③“输入礼物代码（プレゼントコードを入力する）”；④“账号登出（ログアウト）”。

成功下载石板后就能在移民村地下的特殊台座上使用，与游戏中村民所给的石板一样，迷宫的最深处都有一个BOSS，初次击倒时奖励的道具是固定的（不过比起各种特典里附赠的石板，奖励就显得寒酸多了）。配信石板里的杂兵都具有一定的实力，对自己身法有信心的玩家在初期可以靠出入迷宫反复刷宝箱，凭此积攒金钱。



配信石版NO.1“行列のできる美容院”

配信期间：2013年2月7日～4月6日

推荐等级：Lv20以上
BOSS：ヘルバーバー
初次奖励：ふろしきマント



配信石版NO.2“腹ペコまつり

配信期间：2013年2月7日～4月6日

推荐等级：Lv18以上
BOSS：オベルジーヌ
初次奖励：超かしこさのたね



配信石版NO.3“ドキドキのパーティ”

配信期间：2013年2月14日～4月13日

推荐等级：Lv18以上
BOSS：エテポンゲ
初次奖励：てつなべ



配信石版NO.4“カじまんたちの山”

配信期间：2013年2月14日～4月13日

推荐等级：Lv25以上
BOSS：ギガンテス
初次奖励：ミンクのコート





欢乐的时间总是过得特别快，收/派红包到手软、每天大鱼大肉吃到撑的新年假期转眼间就成为了过去式，又回到该上班的上班，该上学的上学的日常。

新年伊始，各位是否有为自己的爱机打扮一翻呢，如果没有的话，看看本辑的周边新品，肯定有款适合您。

3DS LL迷你背包

品名：ミニバックパック 3DS LL
出品：MSY
对应机种：3DS LL
官方价格：1575日元

这是MSY推出的一款别出心裁的周边，虽然号称是“背包”，但实际SIZE只有腰包那样的大小，所以各位别被它的名字给欺骗了。如此袖珍的“背包”上有挂扣和单边扣带，既可以外挂，也可以当作是个单纯的保护包扔进更大的包里，携带相当灵活。外侧附带装饰用的拉绳，和鞋带一样，各位也可以发挥自己的创造力系出各种花样，令它更具个性。至于内部设计，由于官方没详细介绍，姑且判定里面是有可以放卡带等小物件的特别夹层吧，毕竟这些设计对于一个保护包来说也算标准配置了。






3DS LL专用和彩美[坚]字辈装饰外壳

品名：和・彩・美 （WA・SA・BI）
[3DS LL用 装饰カバー]
出品：Gametech
对应机种：3DS LL
官方价格：2940日元

Gametech旗下著名的“和彩美 （ WA・SA・BI ） ”和风装饰周边系列终于又推出新品，和彩美系列周边的图案都由名家设计，爱机穿上后就能马上变成气质不凡的大和抚子了，有兴趣的朋友赶紧来一款吧。所谓“[坚]字辈”指的是硬质的水晶壳，安装方式和绝大部分水晶壳一样是强制扣合式，并且内部没有任何缓冲摩擦的部位，所以或多或少会对外壳有所损伤，不过3DS LL相对还好，对比3DS娇嫩的外壳，3DS LL是比较耐操用的类型。




3DS LL专用和彩美[柔]字辈装饰外壳

品名：和・彩・美　(WA・SA・BI)　[3DS LL用柔装饰カバー]
出品：Gametech
对应机种：3DS LL
官方价格：2730日元

和前面一样，Gametech“和・彩・美（WA・SA・BI）”和风装饰周边系列的另一款新品，不同的是，上面的是“[坚]字辈”，而这款是“[柔]字辈”，看字面意思，估计各位也猜到本品的材质是什么了，没错，就是硅胶。个人认为[柔]字辈优点比[坚]字辈要多很多：硅胶材质肯定不会刮外壳；柔软又富有弹性的手感；各种功能端口都采用半封闭设计，既不妨碍使用也能起防尘和保护的作用，一举三得；主体色是单色，而有图案的部分是半透明的，可以透出机器本来的颜色，看上去相当时髦；价钱比[坚]字辈更便宜。





《光明之舟》主题PSV/PSP周边套装

品名：シャイニング・アーク　アクセサリーセット
出品：SEGA
对应机种：PSV／PSP
官方价格：3129日元

说到《光明》系列，各位首先想到的大概就是TONY的人设吧，在很长一段时间里，TONY人设已经成为《光明》的标志之一了，游戏品质反而没那么让人关心。这款周边套装同时包含PSV和PSP可使用的东西，配件主要以装饰贴纸为主，另外还有一个可替换图案的黑色保护包和只能看到不能用的清洁抹布（原本以为会有耳塞的，不过这价钱是没戏的了），TONY死忠不可错过之物。













3DS LL蓝光减轻贴膜

品名：ブルーライトカットフィルター for ニンテンドー3DS LL
出品：Hori
对应机种：3DS LL
官方价格：1200日元

屏幕的光谱中含有的过量的蓝光和紫外线，而其中蓝光是加重眼睛疲劳，引起视觉细胞损伤的根本原因。因此现在市面上也有不少电脑滤镜也是专门为过滤这些蓝光而设计的。这款由Hori推出的蓝光减轻贴膜也有着相同的作用。它可以降低3DS LL屏幕中射出的蓝色光谱，以减轻玩家长时间游戏时对眼睛产生的疲劳。另外该贴膜还有两种特点，首先是防指纹，保持屏幕的美观，另一个是贴膜内层采用了特殊软质材质，当贴膜粘贴到屏幕时，内部的软质层会将这些几乎看不见的细微灰尘嵌入贴膜中，这样就不会产生气泡了。







喜迎PSV降价……不过注意目前只有日本方面宣布降价而已，所以港版和美版目前并没有受到影响，当然个人觉得其他版本降价是迟早的事情，相信很快国内PSV的价格也会紧随下降吧。

栏目主持：酷洛洛


北京 德科

春节后市场上最大的变化来自于日元汇率变动后日版软硬件的降价。以3DS LL为例，去年末到今年春节前价格基本上保持在1450左右，加上任天堂官方并没有给出更进一步的降价通知，因此很多人以为价格会在这个范围内维持较长的一段时间。但是汇率变动很快就反映在了主机价格上面，目前3DS LL的日版价格已经降到了1300元左右，而且随之而来的原本价格高高在上的日版游戏也变得在第一时间也较容易让人接受了，除了《勇者斗恶龙Ⅶ》因为货源和“国民光环”的加持价格还在400元以上，剩下的新游戏已经大多降到了320元左右，一些发行量较大的第一方游戏或是廉价版则都不超过250元，这样一来曾经多少还有些价格优势的美版主机变得毫无存在感，而神游则是继续我行我素，既不降价，也没有更多的对应游戏公布，不免让钟情行货的玩家唏嘘。

PSV春节前出现了涨幅，一般价格在1500元左右（如果刚巧和商家比较熟的话1400也可以拿下，毕竟节日前都会有囤货），港版本身的性价比合理，因此日版的PSV暂时还不会因为汇率的缘故像3DS那样出现一版制霸的情况，一些欧版或是美版主机也会穿插其中，不过因为软件没有锁区的限制，即便买到了什么版也无所谓。春季的PSV会出现一次规模较大的软件集中爆发，到时候对于硬件应该还会起到一定的提振效果，尤其是从游戏的卖点和类型来看都是针对性较强的题材，准备第一时间入手的玩家估计还是要稍微提高一些自己的心理价位才好。


上海 书记

为什么放假总觉得过得太快，看起来挺长的春节假期嗖嗖地就过去了，各位玩家们是不是跟我一样在这段时间里长胖了好多斤？还把作息时间打乱了？不过这段时间倒是呼朋唤友找人联机打游戏过足了瘾。要在平时，上班的上班，上学的上学，哪有机会找到这么多好玩友。国内掌机市场目前异常稳定，几乎没有受到春节大假的影响，只是前段时间快递不太方便，网购稍微有点困难而已。

看看PSV的价格，基本已经降得没法再降了，1500的欧版主机价格看起来真不像是个次时代掌机，而且由于没破解，销量不太高，商家之间的竞争比较激烈，利润都比较少，对于消费者而言倒是不错，不过PSV刚刚宣布降价，估计不久国内的价格也会紧接“国际形势”了吧。PSP依然卖得风风火火，毕竟便宜而且完美破解，连记忆棒啊、包啊、外壳啊什么的全套配置算下来不到1000块。看来在国内，有没有破解真的是最关键的因素。

3DS因为价格便宜而且软件丰富，销量还保持着不错的水平。仅仅1100的售价估计

好多玩家压岁钱都可以买不止一台了。3DS LL依然稳定在1400左右，毕竟官方售价在那放着，基本也不会再怎么便宜了，个人感觉性价比不高；神游版的大约1650左右，也不是特别推荐。

由于没破解，PSV的配件也就只有记忆卡了，依然保持在140~450之间没什么变化。3DS则是没有什么需要特别说的配件。

各位玩家们愿意买正版游戏的就买，觉得太贵的就老老实实等破解吧，这次的破解之路实在漫长。

PSV和3DS的价格已经稳定了很长时间了，毕竟现在购买渠道很多，消息流通也快，批发商和零售商家们不太可能控制和炒作价格，基本上在国内购买掌机跟在国外区别已经不大了。

广州 钢琴

2013年，人类才进入古代玛亚人历法没有记载的新纪元，又被战争的乌云所笼罩，索尼和微软各自新的兵器都在紧密研发中，意图对抗已经在地球上到处肆掠的任天堂Wii U。

今年的E3大概可能估计会很精彩，索尼PS4和微软新Xbox有机会同台竞技，就算E3来不及，GDC啊美国那啥漫展或者TGS都有望能见到这两台新鲜出炉的次世代主机的表现。

在智能手机和平板电脑这些崛起的异军压力下，TV游戏设备的市场逐渐被蚕食，毕竟TV游戏设备的更新换代的速度远远不够智能手机和平板电脑快，如何在这些强劲对手的强攻下生存，是每个TV游戏厂家都必须要认真考虑的难题。所以索尼方面，2月18号的发布会上公布了重大消息，宣布PSV的3G版和Wi-Fi版在2月28号起只卖19800日元，降价幅度分别是9820日元和5000日元，时隔一年大幅降价，和对手3DS做法如出一辙，国内的价格会如何变动暂时未知，可以肯定的是会有个缓冲下降的过程。

任天堂在情人节播出了新一期Nintendo Direct，又给大家扔出了几个重镑炸弹，其中不乏《马里奥与路易RPG4》之类的大作，而且都是年内发售，另外《恶魔城 命运之镜》确定在3月发售，各位可要准备好弹药来对付这些吸金怪了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1110	1120	1410	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	1000	1000	1300	880	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	850	80	130	210
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1480	990	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1350	850	70	90	120
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1500	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1200	1450	900	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1540	1700	125	180	290	460
北京	绿洲电玩	1500	1750	140	230	350	520
上海	新亚电玩	1550	1850	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1680	120	190	295	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1480	1750	130	250	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1600	120	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1550	1780	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	1500	1650	150	220	340	520
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1750	130	250	350	550



大家好啊，春节的红包收了多少呢？心仪的掌机有没有入手？现在春节过去了，寒假也过去了，虽然假期过去总会让人有些恋恋不舍，但新年的全新开始也还是蛮让人期待的。游戏市场每年开年惯例的短暂冷场后，春季游戏大潮即将来袭，各位游戏玩家准备好了没有？用我们永远不褪的热情，来迎接属于你的蛇年开年大作吧！

美男

最近狂通《P4G》，非常喜欢KUMA这个角色。我突然觉得鲁叔很像KUMA，难道鲁叔的头盔下也是个美男乎？众小编怎么看。

天津 刘洪杰

马修： 其实鲁叔本体不止一次在曝光了……

胧月： 绝对美男。

苍穹： 貌美"如花"的鲁叔？

白菜： 现在还不识鲁叔庐山真面目的读者，请等待即将到来的《掌机王SP》第200辑吧（笑）。

阿鲁： 放弃吧，论美貌你是赢不了我的！

酷洛洛： 阿鲁休养半年回来，满嘴都是电视剧哏。

期待过年

过年的时候一网上认识的机友要到我这边玩，激动啊！想想应该带他到哪玩，还要跟他玩好多的游戏（其实很少），总之心情好激动，特别期待过年……

台州 宅光必杀

马修： 我在深圳也没少招待过网上认识的机友呢，大家聊天打游戏，很开心的说。

阿鲁： 年过完了，你们聚会得怎么样了？

只言片语 买《口袋迷宫》后还没恢复元气，又要为《口袋妖怪 X・Y》攒钱了……（成都 小志）

（该话题由上海读者 杨雪 提供）

掌门话题

游戏中需要输入角色名字的时候，小编们各自最喜欢用（或用过）的是什么名字？纸娃娃系统喜欢不喜欢，有什么意见？

LIKY 取名字基本上用“LIKY”了，反正这个简单好输。纸娃娃系统没什么不好嘛，能展现自己角色个性。

半夏 输入的名字一般和一段时间痴迷的东西有关，例如arashi、K、koge犬，每次输入的都不太一样，如果涉及到在线联机的可能会比较在意，如果是单机游戏则比较随意。纸娃娃系统非常喜欢，能把角色打扮的像某个二次元角色，是我玩游戏的动力之一。

酷洛洛 小时候打街机，游戏结束后最喜欢输入的姓名，就是当时从港剧学会的第一个单词——CID（香港尚未回归时的重案组简称）！

至于纸娃娃系统，要看游戏的类型吧，如果是偏重于故事情节的，其实本人更喜欢游戏原有的设定，这样代入感会更好，但假如自由度高的游戏，例如网游类、沙盒游戏等，只有纸娃娃系统才能更好地突出玩家的个性。

白莱 PSN常用名字咯，一直打网游什么的都用下来的，就不透露了。最喜欢的名字要看角色的外形和当时正在追的新番。纸娃娃系统做得好就喜欢，做得不好就讨厌。

苍穹 字节够的话就用“苍穹”（片假名或英文），如果是《DQ》这类限制4个字以内的游戏，就退而求其次用“ソラ（天空）”。当然FC时代也是用过“ああああ”这种名字的（笑）。至于纸娃娃系统要视游戏和建模质量而定。

胧月 从大学时候开始一般用片假名的ツクヨミ，来源是日本神话中的月读神。说起来其实没多钟爱这个神，但是两个字凑在一起很有味道。非常喜欢纸娃娃系统，不过不太喜欢COSPLAY，只按自己的品味搭配服装，特长是用一些普通的地摊货搭配出好看的套装。呼吁厂商能好好做人物建模，设计衣服的款式，提高贴图质量，少做一根竹竿的身材配上夸张的翅膀和开了重度渲染的光芒效果。

马修 在以前完全不知道读假名音的时候，起的角色名字最多的是“——”，这样在对话中的一堆假名里也能看出来对方提及了自己；来编辑部后知道假名该怎么读，起名字就是“马修”的日文写法マ–シュ或者英文写法MASH了。至于纸娃娃系统，超级有爱，没有任何不喜欢的理由。

阿鲁 由于小编名的关系，现在玩单机游戏时大部分时间都直接取名阿鲁（アル），当然这仅限于男性角色，如果选用女性角色的话一般会取名镜（かがみ），当然现在还有可能取名叫TOMOMI，具体原因嘛……你猜。纸娃娃系统个人希望是尽量能有，换装后能变个造型一来更加真实，二来比较养眼。

乌冬 自己玩的话一般会用うどん，也就是“乌冬”的日文读音，工作需要玩的游戏的话会用ZJW，也就是“掌机王”的缩写。至于纸娃娃系统嘛，谈不上喜欢和不喜欢，不过如果有的话就当然会用，既然能把自己使用的角色打扮得漂亮点的话又何乐而不为呢？

找鲁叔借钱

那个，鲁叔，俺一直有件事想求你，那个啊……那个啊……哥们手头有点紧，借点钱使使吧！

宁波 陆廷宇






阿鲁：一谈钱，瞬间就没得感情了。

马修：为啥我联想到了校园暴力的情景……

乌冬：鲁叔休息了半年，据说手头比你还紧。

胧月：看来我们强调很多次毛老师才是高富帅并无效果啊。

只言片语 一不小心就沉迷进《动物之森》了，怎么办啊……（北京 杨村长）

小编工作辛苦，能为众宅带来欢乐，功德无量啊！你们就是我保持年轻心态的最好伙伴。2012年母亲永远离我而去了，《掌机王SP》是我精神上的惟一寄托。

天津 Evil

阿鲁：功德无量实在不敢当，让大家身心愉悦的功能还是有的。

白菜：感谢这位读者一直以来的支持（颤抖的声音）。

半夏：祝这位同学早日走出阴影，如果我们能为你带来快乐这便是我们最好的动力了。

马修：不敢说是永远的精神寄托，但这位朋友心情最黯淡的时候能在我们的《掌机王SP》上得到寄托归宿感，小编还是很欣慰的。

预感变现实

我的预感真的变成现实了，《海贼无双2》的发售日期在3月，原本庆幸《MH4》延期让我能在3月有喘息之机，现在又黄了。希望《恶魔城》日版不要在3月发售，否则这个月将是我的“末月”。一星期通一个游戏都无法完成任务啊亲！

肇庆 我是穷人

苍穹：恭喜你的预感又变成现实了！《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的日版发售日是3月20日。其实就连小编都对档期满满的2、3月份作品潮感到时间不够，更不用说是一般玩家了。

酷洛洛：也恭喜这位同学距离昵称又接近一步了。

阿鲁：3月还有“雷顿儿”，哦也！

白菜：我们3月份忙，不会是因为大家都预感得很准吧？

保管压岁钱

往年过年压岁钱都被爸妈“保管着”，相当于再也看不到，今年我一定要奋斗一把，争取自己“保管”，一切斗争都是为了买游戏啊。

天津 子蜂

半夏：好像过年家长保管压岁钱是个惯例？我小时候也是这样的哦，因为说是给你的压岁钱但事实上家长都会再给回亲戚家的小孩，所以这笔钱他们“保管”也没什么不对。

白菜：真正能发到孩子手上的压岁钱都是家长经过计算的。

阿鲁：对于压岁钱这种东西，我家的惯例是过完年三十再收走，但一般到那个时候，我的红包里已经没几个钱了。

马修：相关链接——本辑咕噜的小编寄语。

乌冬：以前虽然自己收红包不用上缴，但要用来交接下来那个学期的学费，其实也和上缴没区别……

半夏：和你们这群高帅富生活在同一片蓝天下真是太对不起了！（表情参看上辑月姐姐RTX头像。）



Sienna： 这……好纯情……

胧月： 你哥哥画的吧。

阿鲁： 和Sienna本人非常像！

马修： 遗失了作者名字总会招来各种吐槽……我错了。

Sienna： 他要是会画我会感动死的，不过他不会，所以……别想了。可以把原稿给我吗？修叔。

马修： 好的。等会，你称呼我啥（＝＝）？

电脑报废半个月后配置一台新电脑回家，以前老电脑里所有和谐、不和谐物全部消失，遂怒由心起，恶向胆边生，用买电脑剩下的钱买了《未知海域》和《忍者龙剑传》，都是PSV版，感想是：电脑很好，PSV赛高，《忍龙》比“男”人还难……

沈阳 赛伯拉斯

白菜： “怒由心起、恶向胆边生”应该和和谐物消失没有关系吧（笑）。

酷洛洛： 最后一句是这位朋友在叹息做男人很难么……

马修： 买电脑剩下的钱买了俩游戏……还是那句话，正版游戏其实真不贵。

指数下降

最近因为交了女朋友，所以和基友之间的基情有所降低，他借此就说抛弃了他，搞得我哭笑不得。

庐江 卢辰

马修： 用我学生时代的话说，这种属于重色轻友？

阿鲁： 有句话怎么说来着？异性恋都必须烧死？

半夏： 真正的好基友是不会在乎你有没有女朋友的。

白菜： 如果说来往频率降低还可以理解，基情指数下降就是你不对啦。

《雷顿教授对逆转裁判》勘误



刊登于《掌机王SP》第196辑、《3DS专辑Vol.4》的攻略《雷顿教授对逆转裁判》由于我个人的失误，没有检查出“序章 异国の法庭”部分漏掉了部分流程，带给广大读者攻略的不便表示深刻歉意，并在此予以修正。

注：更正内容为《掌机王SP》第196辑P34第三栏“威慑要点”前、《3DS专辑 Vol.4》P23右下角，起始内容请参照“证言《～事件に遭遇したこと～》”标题。

证言 《～事件に遭遇したこと～》

证人：オリ－ブ

得到证据“指纹の写真”（指纹的照片）

威慑要点

证言：小さな女の子が潜んでいたの。（有个小女孩藏在那里。）

证言：小さい体で、大きく振りかぶって殴りつけて（用小小的身体大力打了下去）

指证要点

证言：小さい体で、大きく振りかぶって殴りつけて（用小小的身体大力打了下去）

用证据“指纹の写真”（指纹的照片）指证

问题&解答

Q：凶器に付着した被告人の指纹、そのムジュンとは何か?

A：指纹の向き

Q：マホ－ネは、凶器を“逆手”に持って被害者に殴りかかった……

A：ムジュンを立证する

Q：凶器を逆手に持って被害者を殴った……そのムジュンを示す证据品とは?

A：用“被害者の诊断书”指正

Q：被告人の指纹はいったい、いつ、付着したのか?

A：身を守ったとき

Q：ユトリノ・ガ－ドナ－がハンニンである可能性は?

A：可能性はない

Q：ユトリノ・ガ－ドナ－がハンニンではないことを示す《证据》は?

A：用“フラッシュライト”（手电）指正。

证言 《～ミスタ-・タイホについて～》

证人：オリ－ブ

只言片语 现在更喜欢《幻想生活》这种安静的游戏。（宁波 宅基羞）



征集标题

酷洛洛：那些年，还没值崩的游戏——大降价游戏趣导购，专题企划用这个标题如何？

胧月：哪些年？不光是今年（2012）的啊？

酷洛洛：今年的……

马修：就去年一年非得用“那些年”么？

半夏：今年过节买点啥？降价游戏趣导购。

苍穹：妹纸这标题太“脑白金”了，不适合骚客mayuyu。

马修：马友友不考虑末日字眼了？“末日没来，但它们值崩了”。

LIKY：末日，还没值崩的游戏？

酷洛洛：你们不是嫌我“末日”用多了么。

胧月：我觉得mayuyu这个骚标题跟后面的正标题合不上，昨日黄花今仍媚——大降价游戏趣导购。

半夏：过新年，买正版，小编带你花光压岁钱！

胧月：不是买《K》？

苍穹：《K》请多出周边，妹纸才会主动接活儿。

半夏：败家无罪，节约有理，值崩游戏导购！

马修：好标题！

胧月：这个不错。

LIKY：妹子怎么一下子才思如泉涌了……

苍穹：败周边败的。

半夏：购物是天性……

酷洛洛：好，你继续败家，这标题用了。

输入法

半夏：扇面那段火速收录为生活啊……我的输入法没救了。

胧月：不要啥都黑输入法！

游戏讨论

苍穹：《花心男友 突袭！劈腿现场》——译名真带感，妹纸入职以来的最佳译名！

半夏：我想了半天译名的说……

胧月：好的译名源自生活体验。

苍穹：求放假去体验生活。推荐度就给C吧……“玩家在游戏中扮演有一个花心男友的女孩，主要任务就是在房间中搜集各项证据，然后利用证据质问男友”，此等正GAME，还是给A吧！

阿鲁：这算侦探游戏？

马修：算私家侦探游戏。

苍穹：“搜集证据比较简单，但是最后将一堆证据扔到花心男友脸上非常过瘾。”再加一分！

卖游戏

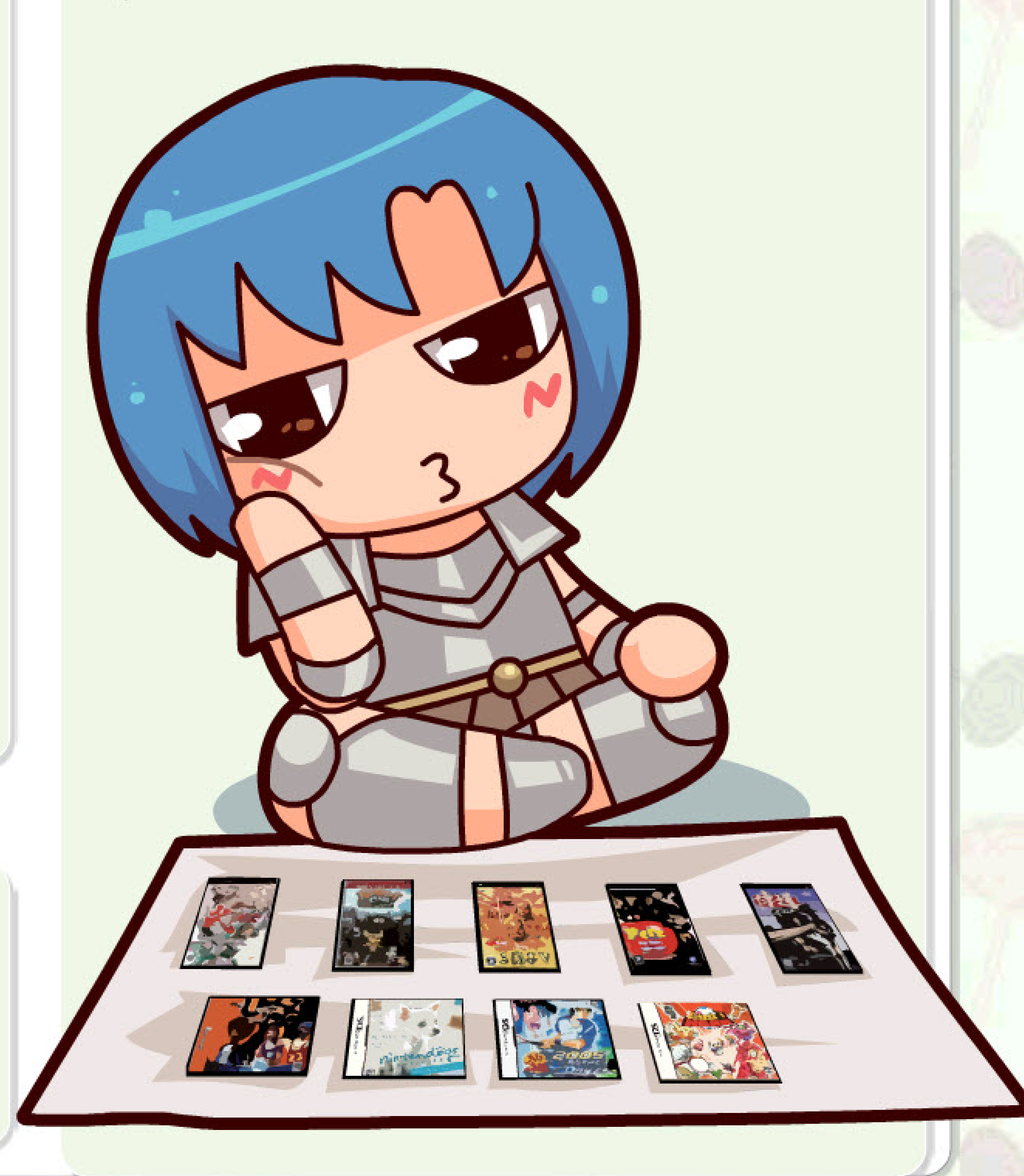
苍穹：貌似“掌机王”这边都是不怎么卖游戏的？

酷洛洛：要卖也是可以呀，让人挂上淘宝就是了，到时候我在微博发个店地址，说要卖掉一些游戏，肯定有人来看。

马修：我的PSP《三国志5》和NDS《蛋兽英雄》能卖出去？

苍穹：你说赠送半夏签名照就行了。

胧月：这么好用？半夏给我100张照片。



只言片语 从《MH》开始玩的人，期待《MH4》用得着理由吗？（大理 江涛）

我与掌机王——《掌机王SP》200辑征稿活动

《掌机王SP》即将迎来200辑的生日，我们也面向读者展开名为“我与掌机王”的征稿活动，内容为大家与《掌机王SP》的故事，有条件的欢迎配上相关图片或照片。本辑上市后开始征稿，200辑时开始在“掌机王自由谈”栏目刊登，来稿请注明“我与掌机王”的字样，稿费、样书与“自由谈”栏目文章一致。各位不用怀疑自己的文笔，把各位与《掌机王SP》的故事写出来投稿吧！最后是个小小的要求，大家能上网的话，就体谅下小编，尽量用电子邮件投稿哦。

中奖那些事

小编们太偏心，我就帮同学寄了两次回函表，凭什么两次都中奖了！我寄了195张都没中几次。

东莞 Magic

胧月：中奖毕竟是随机事件。

酷洛洛：抽奖这种拼RP的活不适宜中太多，要把RP留着才是正道，留着一次中大奖嘛。

白菜：195张？铁杆读者啊。

马修：看样子也中过哎……

阿鲁：你看，我就从来不拼RP，抽不到虎牙的生写我就直接买。

196辑调查之你印象深刻的游戏音乐

有好多啊（=_=!）……

北京 徐晓云

《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的《王宫夺回》。

天津 板栗

《初音》里的《初音未来的消失》，以及《DJ Max》里的《oblivion》。

成都 kiririn

《放课后少年》的背景音乐，还有PSP的《FIFA》的，《大骑士物语》的战斗音乐也是激情澎湃啊！

无锡 荔枝

“《MH》系列”的烤肉曲，《初音》每作的主题曲，《夏祭り》。

大庆 Toxic.Po

《空之轨迹》的《星之所在》。

上海 叶皓剑

《街霸》中古烈场地的背景音乐。

宜兴 月月鸟

忘了叫什么名字，反正是《最终幻想 零式》里通关后ACE唱的那首歌（编注：《ゼロ》）。

上海 夜见の黄昏下

《光明之刃》的《光暗の轮舞曲》，《火影》的《终末之古》、《ラグアース》，以及《战神》的背景音乐。

重庆 刻痕

《光明之刃》里歌姬们唱的歌。

福州 艾鲁猫

196、197辑你打开《掌机王SP》最先阅读的几个栏目

1.掌机情报站，2.黄金眼Review，3.市场动态，4.掌机市场扫描，5.掌门人。

上海 士兵

1.掌门人，2.市场动态，3.特快专递，4.前线狙击，5.便携领域。

厦门 天の包子

按页数阅览。

沈阳 赛伯拉斯

从头看到尾。

上海 小肥鼠

中奖、掌门人、光盘。

北京 房宽京

最先看“掌门人”。

永康 星之卡

从第一页到最后一页。

开平 钊哥

专题企划、市场动态、专区地带、掌门人、前线狙击。

天津 JK

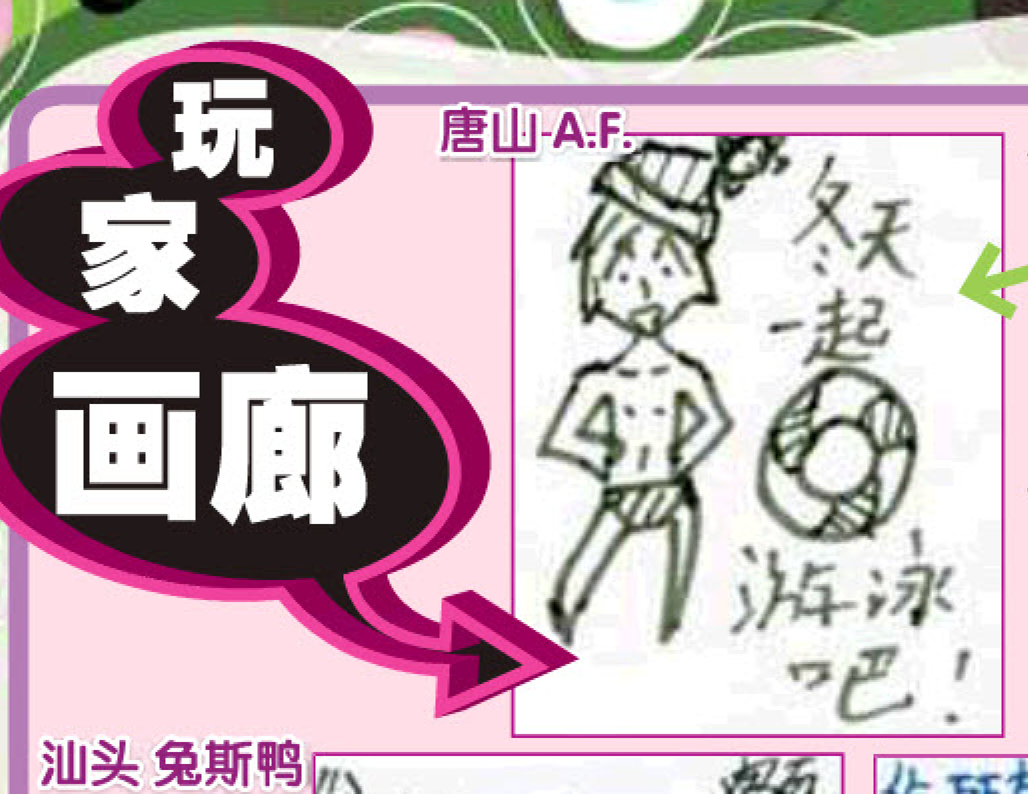
掌门人、特稿、掌机情报站、游戏一品轩、特快专递。

东莞 Magic

掌机情报站、游人望远镜、掌机销量榜。

天津 板栗

只言片语 《逆转裁判5》，成步堂龙一回归！（昆明 王浩丞）



唐山 A.F.

马修：这次回老家，还真看到一群人在冬泳，不得不佩服啊。

马修：精灵球、反戴帽，看着有点猥琐的训练师。

汕头 Melmen

马修：还记得古代中国为舞台的《刺客信条》同人画，那叫一个美。

桂林 豆腐

汕头 兔斯鸭

马修：《新华字典》上的配图应该没这么惊骇的……





天津 才子

马修：才子同学说出了小编们给学生党们的开学寄语。



你一言 我一语

学习好累啊，早上6：25起来，晚上9：30放学，hold不住啊！这是我第一次寄回函表，内容简单了点，哈哈……

武汉 辉耀

马修：学生时代的某些时段的确忙碌，不过也就那一阵，坚持过来就海阔天空啦。

想当年刚入大学，时间一大把，随便挥霍；而现在已经大四，就要步入工作岗位，游戏时间少了，但我的热情依然不变！

北京 猎达人

马修：把这种热情继续保持下去，你会发现以后你的工作、家庭生活也会很精彩。

神游3DS的后劲如何？会不会游戏太少？

上海 约束

马修：国内的情况比较特殊，所以前途如何还真说不清。不过任天堂还会继续在神游3DS上推出神游版也说不定呢。

记得高中时老师说得最多的就是"现在好好学，读了大学想怎么玩都行"，可现在看来是被骗了，为了毕业不用找工作，现在再次埋于书海中……

赣州 卫佳昊

马修：其实到了大学的好处是起码没有人管着不让玩了……不过中学时候玩游戏时候的心情的确是以后没法复制的。

分享游戏这一行为，为什么要用"传教"这个词呢？

南通 Ranky

马修：告诉别人这游戏多好玩，并让他看让他感受——所谓的"言传身教"嘛。

《EXVS》移植PSV吧，求移植啊……

苏州 血祭狂歌

马修：目前还没有消息，先耐心等等，说不定什么时候就有了惊喜。

怎么样才能让3DS的网速更快一些？

厦门 九先生

马修：增加带宽吧，如果距离比较远也可以考虑选发射功率大些的无线路由器。

如果不卖二手游戏，PSV游戏是买卡带好还是下载版好？

桂林 银翼

马修：作为传统玩家的本人还是更倾向于卡带版，毕竟是实实在在的实物。

为什么不公布小编的QQ呢？

吉林 小基基

马修：其实有同行的前辈试过在书上公布QQ，结果是每次开QQ都卡到死，工作和平常上网完全无法进行，而且QQ这东西毕竟属于涉及到私人生活的，所以就不公开啦。

真心觉得大学后本人的字更崩了……

哈尔滨 高梦琳

马修：说起来我也是从大学开始字更加糟糕的，话说这位同学的小说写怎么样啦。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后

只言片语 期待《逆转裁判5》，虽然是8年后的成步堂，还是好萌，也很想看看8年后的御剑、冥、真宵啊。（上海 Labit）

大理 真・无双宅男



珠海 柳叶潇风



马修：貌似艾达王在国内《生化》玩家中的人气很高。

马修：把妹子挂在"嘴上"，加油啊，同学！

马修：好好好……可爱的小狗啊！

RG王子



马修：还好现在对日元汇率降下来了，5000日元也就350元不到。

马修：鸟叔版的皮卡丘还挺有大哥风范呢。

厦门 平假名外的片假名



天津 杨晨

天津 最初の声

马修：于是发现了啪嗒嘭和赵云原来都是使枪的。

长得像九老师

这篇回函表用黑笔和蓝笔写的，事实上黑笔和蓝笔并非同一个人所写，我的机友买了这本《掌机王SP》后又不知道怎么填回函表，就让我代表了，而我这位黑笔机友，也就是邓天禹，长得极其像UCG的小编九兵卫，特别是戴上眼镜，只可惜没有他的眼镜照，否则就一起寄过去了。

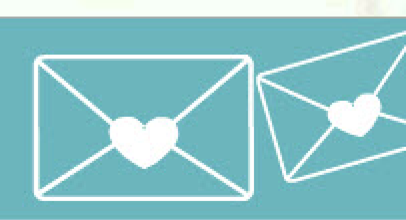
南宁 16X

白菜：难道这是一封寄错了的回函表？

阿鲁：九老师，有一位你的Coser找你。

马修：相比于"我机友像九老师"，"两个人写一张回函表"这个嘈点还是相形见拙啊。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、190辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。198、199辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价：16元。第62辑，定价：18元。**《怪物猎人狩猎志》**：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《3DS专辑》：VOL.4，定价35.00元。**《PSV专辑》**：VOL.4，定价：35元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌・桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）**邮编**：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



在收集大家问题时，小编经常会遇到的一个问题就是问PSV会不会降价，现在答案有了，PSV的降价消息已经公布，2月底就会实施，之前一直犹豫是否购入的人现在可以毫无顾虑了，最近《梦幻之星在线2》、《灵魂献祭》可都要发售了。下面来看看本辑的问题。

现在买3DS，底下的CJF、CJM、CJH有什么影响吗？

苏州 贺念禹

3DS早期确实有过这方面的说法，不同编号开头的日版机器在屏幕以及做工上有区别：CJF的液晶屏最好，做工较差（如按键、转轴较松）；CJM的液晶屏一般，做工最好；CJH液晶屏最差，且很大几率是尿黄屏，做工也一般。无论是国内玩家还是日本玩家也都争论得比较厉害，但并没有明确地证明普遍性，所以这个说法只能作为参考，购买主机时，当面仔细检查最稳妥。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

1.PSP的按键导电胶使用寿命是多久？使用时要注意哪些事项？2.PSP组棒寿命一般多长？3.推荐一个可以安全通过恐暴龙的装备组合，重点是咋防口水带来的防御减半。

安徽芜湖 张远志

1.PSP的按键导电胶可以说是相当耐用，综合小编以及身边朋友的情况，PSP按键出问题的情况非常少见，所以放心使用，只要不进水伤到主板应该都没事；2.组棒寿命那就不太好说了，这个质量参差不齐，不能一概而论，有的用好几年都没问题，有的几个月报废，不过大部分质量还可以；3.如果要避免恐暴龙讨厌的口水，最安全的就是远程了，LIKY比较常用的是轻弩配上贯通强化，远距离用贯通弹从头贯到背部，再配上回避性能提高安全性，打法有很多，你可以自己研究。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSP go的滑杆可否更换？NDS的麦克是否可修？马修婚礼是否可入光盘？

沈阳 银月田（？）

抱歉你的名字实在写得龙飞凤舞小编辨识不得，所以写上你的昵称，不过也不全，所以加个问号。回答你的问题吧，PSP go的滑杆可以更换，单买零件价格50左右，加上人工应该100元左右能够搞定；至于NDS的麦克风，这个一般很少有人坏，所以市场上很少有专门配件，能否修你可以去当地游戏店问问看，也许有拆机件；关于马修婚礼入光盘的问题，如果大家联名上书请愿的话，我们倒是可以考虑。（笑）

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

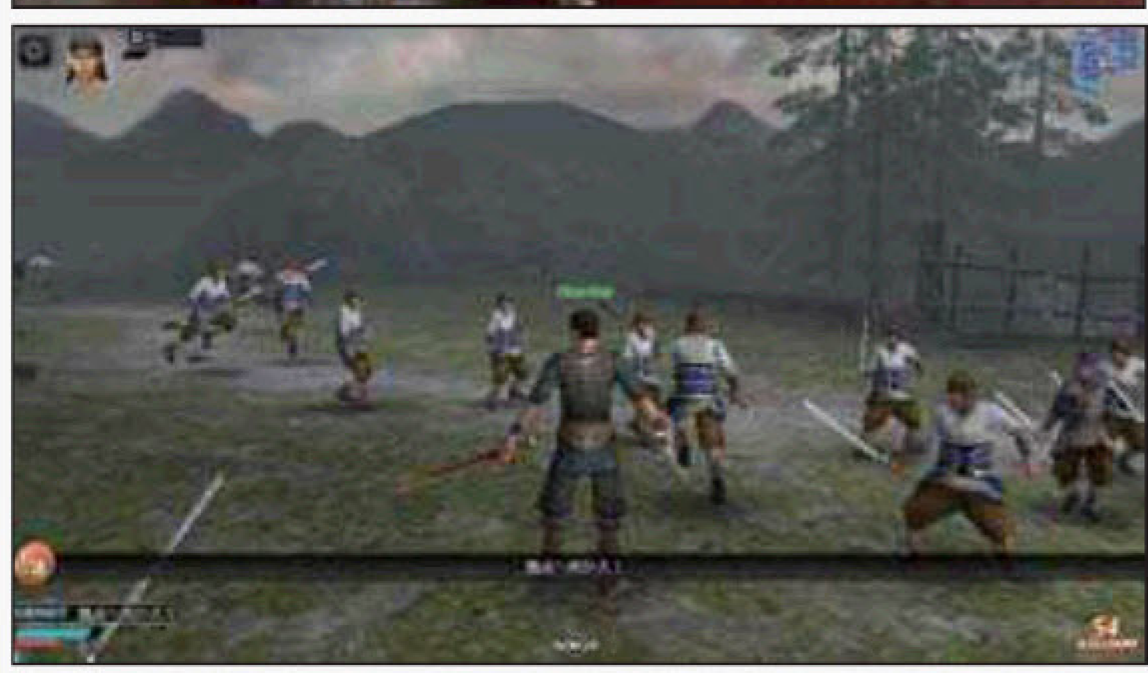
听说安卓上最近出了一款《真·三国无双》，请问小编这款游戏如何，哪里可以下载。

河南郑州 张晋

1月份光荣是在安卓和iOS平台上推出了一款名为《真·三国无双 Slash》的作品，不过该游戏只在日本地区推出，中国的官方市场下不到，但你在网上搜一下应该能从其他软件市场下载到，安装后也可以正常登录和游玩。这是一款包含了社交要素的《真·三国》，虽然是手机版，但战斗倒是

只言片语 回想起在华娱台弄出的旧版《全职猎人》派坦塔克临死前的那一集，好感人啊。（广州 洪哥）





做得有模有样，全3D的场景，同屏人数也有几十人，操作方面相当简化，只要点击屏幕会自动移动或攻击，有条件的话你可以下载试试。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《战斗ROBOT魂》不是《高达 战争》的衍生作品吗？为什么不能带僚机出战，孤军作战好吃力。

Email 钢铁孤狼

是的，本作没有僚机系统，取而代之是可以更换机体，方法是战斗中按Select键，根据战况更换机体来用会比较有效率。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我能不能将我电脑内的图片设为PSV的主题？如果能该怎么办，有什么要求吗？

天津 刘洪杰

PSV的屏幕分辨率为960×544，也就是16∶9，因此最好选择符合该尺寸的图片。（如果图片尺寸不合要求，那么设为墙纸时PSV将自动在图片中央范围内按比例进行截取。）设置方法为将图片先放入电脑的PSV默认文件夹中，然后导入PSV。接着在PSV的主题桌面下按住任意部分不放，一秒之后主题桌面会缩小化，点击右下方多出的方框图标，选择左上第一个文件夹，然后选中刚刚导入机器的图片，读取完毕后点击左下角的返回图标即可生效。

但是这里有个问题，由于PSV顶部有状态栏，会遮住一部分图片的显示，很多图片的重点构图就在上方，被遮住难免让人觉得心烦。要解决这个问题，可以预先在电脑中用画板将图片打开（保险起见可以备份一张进行处理），在“编辑”处选择“全选”，这样整张图片就会被选中。接着在“图像”处选择“拉伸/扭曲”，将原图的比例缩放至94%，然后拖动图片将底部对齐，左右按比例居中，最后另存为其他图片后收工。这样一来导入PSV后，虽然左右两边会出现白条（也可以在画板中将白色填充为适合图片的颜色），但图片上方就不会被遮住了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

在PSP上有哪几作《伊苏》，叫什么？

武汉 赵雪枫

PSP平台原创的《伊苏》作品就只有一个《伊苏7》，不过包含了不少复刻作品，分别是《伊苏1&2 编年史》、《伊苏6 纳比斯汀的方舟》、《伊苏 菲尔盖纳之誓约》。另外，还有一款和《空轨》合作的作品——《伊苏VS空之轨迹》。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《潜龙谍影 食蛇者》屏幕上面的几条表示的是什么？

湖北武汉 小枫

PSV版与原版一致，屏幕左上角一整条的是生命值（即HP），下方分为4小段的是体力槽。体力槽影响悬挂时的握力、潜水时的氧气等方面，在丛林求生中会自动下降，需要依靠吃食物来补给。3DS版这些项目都移到了下屏幕，而且在体力槽下方还有了一条消音器损耗槽，该槽右侧的数值表示当前持有的消声器数量。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

林子　昵称：我是穷人

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSV、3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《秋之回忆》、《MHP》、《牧场》
地址：山西省太原市万柏林区外国语学校
邮编：030026　QQ：1978883292
Email：1978883292@qq.com
电话：13593154130
想说的话：供不起游戏了……好贵……

曹亲云　昵称：小M

性别：女　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSi LL、GBA
喜欢的游戏：《樱大战》、《传说》、《MHP》
地址：江苏省南京市秦淮区土城头金墙花苑2幢706室
邮编：210022　QQ：775275594
想说的话：跪求次世代掌机！

吴蔚　昵称：羊冥刀

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：辽宁省沈阳市铁西区建设西路18-12号第一城A3 1-15-5
邮编：110000　QQ：935463391
Email：305483313@qq.com
电话：13998178661
想说的话：《碧之轨迹》汉化加油！

蔡旭涛　昵称：Let's rock

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《BB》、《轨迹》
地址：内蒙古包头市昆都仑区友谊大街18号街坊1栋38号
邮编：014010　QQ：1259762499
Email：1259762499@qq.com
电话：15848297515
想说的话：开学就初三党了……游戏们再见了！假期见……

冯毅锋　昵称：锋仔

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《战神》
地址：广东省佛山市禅城区唐园路16号202房
邮编：528000　QQ：854905213
Email：854905213@qq.com
电话：15820688066
想说的话：索尼把精力都放在PS3中，谁来照顾年幼可爱的PSV呢？

只言片语　《PSO2》和《噬神者2》，都是联机大作！（乌鲁木齐 鱼梓酱）

许少玮
昵称：玮园长

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：RPG、ACT
地址：安徽省马鞍山市雨山区向山平南一村26栋506号
邮编：243000　QQ：578099010
Email：578099010@qq.com
电话：13665557619
想说的话：祝小编们节日快乐！

赵半仙
昵称：半仙

性别：男　年龄：22
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》
地址：山东省青岛市四方区大沙路9号甲改装训练大队学员六队
邮编：266042　QQ：1055608562
Email：1055608562@qq.com
电话：15172057454
想说的话：只要《怪物猎人》的礼品，其他就别送了！

伍达思
昵称：大师

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSV、3DS、PSP
喜欢的游戏：《高达》、《初音》、《召唤之夜》、《光明之刃》
地址：广东省中山市东凤镇永安村东御世家8幢103
邮编：528425　QQ：1602752330
Email：1602752330@qq.com
电话：18933315522
想说的话：PSV一日不破解，我的伙食费就一个星期蛋疼！

朱承浩
昵称：浩瀚无边

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSV、3DS、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：江苏省苏州市金阊区桐泾北路张家浜8幢204室
邮编：215004　QQ：524013171
Email：hhwb888@sina.com
电话：13616217297
想说的话：回国之后一口气看了9本《掌机王SP》，太爽了，希望《掌机王SP》越办越好！

刘安峰
昵称：。

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《梦幻之星》、《MHP》
地址：北京市大兴区黄村镇康泰园小区6-1-1101
邮编：102600　QQ：928005610
Email：928005610@qq.com
电话：13718428155
想说的话：我爱玩掌机、看动漫、爱吐槽，欢迎有聊天群加我。

孟成江
昵称：如果，宅

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《AKB》
地址：浙江省绍兴市越城区高立花园西区14幢2单元402
邮编：312000　QQ：824018248
Email：824018248@qq.com
想说的话：最爱高桥南！

吴思羿
昵称：541

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《高达》、《火影》、《MHP》系列
地址：福建省厦门市翔安区新店镇新店村新中路76号三楼
邮编：361102　QQ：1063507568
Email：1063507568@qq.com
电话：13030895041
想说的话：让我们去噬神吧！



苍穹

◎今年春节依旧没有返乡，留在深圳与家人一同度过——“家人在哪儿，家就在哪儿”。不过看着茫茫的春运人潮，回想自己以前也曾置身其中，还是颇有些感慨。

◎可能很多同学年大三十晚上都早已不看春晚了，上网、看片、玩游戏……娱乐项目愈发丰富。不过对我而言，看什么不重要，重要的是能和家人坐在一起，喝喝茶、聊聊天，把快节奏的工作和生活的烦恼暂时抛诸脑后，一心享受天伦之乐。

◎春节前公司的年会实在让人“眼前几亮”，白菜老师一展歌喉、酷洛洛的B-Box……和你们这些多才多艺的人生活在同一片蓝天下真是对不起了（表情参看上辑“微生活”的RTX头像）。

Juxi（美编）

◆春节上班后每天回家都感觉特别累，实际在家里的时候比在公司还忙，难道这就是所谓的假期综合症？

◆翻日历的时候想到：过不了多久又要添一岁了……

◆记得曾经某个人说过了二十五岁以后时间会过得很快，能抓住的青春也有限了，对女孩来说不再年轻是件很悲哀的事……现在看来实在有点伤春悲秋，“上帝为你关上一扇门，必定为你打开另一扇窗”这句话说得很对，青春不在了，但变得成熟、变得稳重……总会收获些其他什么的。

咕噜（美编）

◆今年的春节是在深圳过的，可谓是异常的热闹，非常“6+1”——6大1小地过了个欢乐年。在深圳过年，串亲戚的机会基本上就是零了，由于家庭人数超载，过年的行程只能深圳本地游了，结果是把深圳的大大小小的山爬了遍，还真的累趴下了。

◆过年最开心的事情就是大吃大喝还不用干活，收红包收到手软！发红包发到脸绿。哈哈，今年也不例外，替我们家的小宝收了不少的红包！

胧月

★这个春假窝在家里哪都没去，亲戚家用一天就走完了。每天12点起床，懒懒散散地上会网看会片，吃过晚饭差不多又要睡觉了，虽然假期天数与往年一样，可主观时间似乎只有一半。

★《三国杀OL》的确太耗时间，去年下半年因担心玩物丧志而停玩半年多，春假在家稍稍回归了一下。新上线的将里最喜欢强力DPS的陈宫，张昭&张纮虽然更强，与绝大多数武将配合好，又克袁术、凌统等强将，不过用起来比鲁肃、孙权还累。现在又没时间玩了，每天只登录一下签个到。

★《一枝桔梗花》的作者连城三纪彦的另一本短篇小说集《恋文》用一晚上读完（这回总算没拖沓），印象最深刻的一篇《我的舅舅》来回看了四五遍。夕季子说“分手时千万别说‘忘了我吧’，这样对方会永远忘不了你”，循着这句话，有时觉得像夕季子、筱原明里这类太过懂事的女性，反倒更容易是男人一生的魔女。

酷洛洛

★貌似自从NICO解封之后，连《PSO2》的网络也流畅了许多，现在PC版即使不用代理，直连日服游戏也基本不会出现卡顿的情况，看来届时PSV版大家可以放心玩了。

★PSV的《忍龙Σ2》、《闪乱神乐》、《梦幻之星在线2》、《灵魂献祭》……一想到2月尾至3月那堆游戏，头皮不禁发麻，这又得欠下多少游戏债，我还想玩PS3的《MGSR》呀！

sienna（美编）

◆过年就是各种花钱，一个年过下来好多张毛爷爷就不见了（泪）。

◆过年没有控制好自己，结果就是肥了一大圈……（话说过年的时候怎么那么能吃呀，可能是好吃的东西太多了。）



马修

◆如上辑所说，回家完婚跑了三个城市办个三次，不过由于事先先有心理准备，所以并没有如想想象中那般辛苦。

◆虽说父母已经不在家乡本溪，但由于有一众亲友长辈，所以婚礼在本溪也要办。在火车开进本溪时，5年未回家乡的本人真切地体会到了“近乡情更切”。尽管如此，在大连、营口、本溪之间跑来跑去也没觉得怎样，然而返深圳的火车驶出山海关时，我还是后知后觉地发现已经离开了家乡离开了家人……

◆在家的几天鉴于长辈们对我懒于运动的控诉，于是某天沿着老家河边迎着雪花散步了两个多小时。开始之前远远看河已经冰冻，河边小路也都覆盖薄冰，本以为路都冻住了，结果发现河边路上的冰非常薄，只能走旁边的枯草地……最终是装文艺青年未遂，反倒沾了一裤腿的稀泥和草籽。

◆见缝插针地终于在PSP上把GBC的《GB大战争3》给完美通关了，了了一桩心愿。

白菜

□历史性突破未遂，今年又是宅在主城区过的。而且大年三十有些人晚8点就开始放鞭炮，与酒桌上长辈们的谈笑声一唱一和，让原本就无聊得只能看电视的我连春晚的声音都听不清楚了。

□每次过年从深圳回重庆，总会因为温差太大而感冒；而每次从重庆回深圳，又总会喉咙发炎而咳个不停。这循环啥时候是个头？

□《JOJO全明星大乱斗》发售日锁定8月29日，太迟了！不过必买。看到初回特典是吉良吉影的下载码时心里一凉：莫非高人气BOSS们都要花钱买？太贱了！不过必买。

LIKY

◆过年期间带着儿子放烟花，仿佛自己也回到小时候，记得小时候放烟花时，旁边的叔叔总嘲笑我们小孩子：“你们又花了钱，还要担惊受怕，我们在旁边不花一分钱，你们还要放给我们看。”随着年龄的增长，越来越觉得这是至理名言（笑）。

◆最近对一款PSP老游戏突然着迷，《战舰炮手2》，这款游戏上手很难，但玩进去后却发现意外的精彩和好玩，设计战舰、征战海洋，其详实的舰船数据令人佩服，光荣做这些有着庞大数值和资料的游戏果然有着深厚的功底。

◆PSV终于降价了，虽然看起来有些凄惨的感觉，但还是希望此举能给它带来崭新局面，我们还希望在它上面玩到更多新游戏呢。

阿鲁

■经过了半年多的修养，我阿鲁又回来啦！在这里我想发自肺腑地说一句：“大家，你们想死我啦。”

■很长时间没回来，发现不少东西都有了新的变化，《掌机王SP》的书和碟上都有了新的栏目，编辑部附近吃饭的地方也多了几家，看来我得花上个把月时间来慢慢熟悉了。

■河西和虎牙相继宣布毕业，看来AKB的老队员们已经开始按捺不住了，等这两名本人最喜欢的成员都真正离开之后，是不是意味着我也该跟着出坑了呢？

乌冬

◆本来3月要买的只有《高达UC》第6卷的蓝光，想不到又突然杀出来一个AKB48第2回红白对抗歌合战的蓝光，看来东蛋的蓝光开了个好头，这样的话今年的演唱会很大机会都会有蓝光，好吧，可以开始省吃俭用了。

◆NICO竟然又能看了，这样PSV的NICO软件也终于能派上用场了，现在打《高达EXVS》搜人的时候就直接开PSV上NICO看别人的对战录像，不用坐着干等，非常方便。

◆过年回家的时候老妹要我借钱给她买iPhone 5，开始以为只是帮她付一部分钱就答应了，结果后来才知道是全额，真是太不像话了……我自己都还没用上智能手机呢。

半夏

★回家几乎每天都像赶场一样，一天得见好几波亲友，不过这么多年大家还没断了联系也算蛮欣慰，期间还和同学一起去挑战了一把真人密室，具体的过程读者们可以在UCG官网的“编辑部落”栏目查看。

★大学时买的笔记本现在已经老态尽显，越发迟缓起来，每天开个网页都像打仗一样，看来是要换了。可惜当年可以靠父母，买多贵的都不必眨眼，而现在只能精打细算，我机会问问学计算机的朋友有没有什么好而不贵的机型推荐吧。

★放假期间老爸老妈背着我去看了《西游》，回来还一直试图剧透我，太过分了！

澄香（美编）

☆这次春节回家收获颇多，既和家人在一起度过了温馨的时光，还参加了妹妹的婚礼，最后还见了几个多年未见的小学同学，每个人变化都很大，不变的是以前的记忆。唯一的遗憾是希望在家的时候能有场大雪，好久没有遇到过大到可以堆雪人的大雪了，但这次也只是在除夕下了一场薄薄的小雪。

☆回深圳被很多人问到长胖没有的问题，其实现在发现自己对胖瘦不是太在意，健康就好。





阿鲁
各位读者朋友大家好，本人阿鲁经过半年多的修养，总算是把身体恢复得差不多了，这个栏目又重新回到我的手中啦！好了，废话不多说，赶紧开始本次的吐槽吧。首先是来自乌鲁木齐的方鼎昆同学提出的问题，这位同学表示自己最近处于人生的迷茫期，在这里想问一下，大家是否实现了过去的理想。

苍穹
小时候不着边际的所谓“理想”没谱儿，成熟后的理想基本是达成了，当然还有一些在努力实现中。

Sienna
理想有那么好实现的吗？

马修
其实我觉得吧，迷茫期本身就是理想与现实的一个交接过程，迷茫期之前：我是很了不起很潜力无限的；迷茫期：这是真的吗；迷茫期之后：老老实实找工作上班吧。

胧月
小时候不都被洗脑要当一个“科～学～家”么？

阿鲁
其实我很小的时候理想是当一名医生，不过那时候还真心没到认真考虑理想的年龄就是了。

马修
妇科？

阿鲁
不过高中时期的理想是成为小编，这个理想在2009年的时候实现了，可喜可贺。

半夏
小时候喜欢看TVB剧《一号法庭》，所以想成为律师。

LIKY
难怪半夏喜欢《逆转》。

胧月
觉得某种职业看上去很酷的情况多了。

马修
理想：考大学，这个算理想不？

阿鲁
要是真心想考那肯定算理想啊。

马修
没有，只是小学的时候想过。

阿鲁
反正我是没真心想考过大学，我高考时候的想法就是考上就读，考不上就拉倒。

马修
曾经想过当科学家、兵、大学生、皇上，后来买了《掌机王》，小小立个当编辑的理想，于是惟一这个实现了……

胧月
当编辑的确是实现的理想。

阿鲁
人处在不同的阶段，理想确实是会变的，比如我现在的理想就是去留学，不过对于我这种没钱没时间的屌丝来说估计是很难了……

马修
现在的理想就是早上不迟到、下班能准点走、工作任务能及时完成……

乌冬
去哪留学？津巴布韦？※1

阿鲁
虎牙在哪我去哪！

苍穹
出息……

白菜
故意没吐槽，结果还是有人忍不住。

juxi
还是踏踏实实的吧，读书、工作、结婚、生娃、养娃……就这样了。

半夏
还是踏踏实实的吧，读书、工作、结婚、买娃、养娃……就这样了。

咕噜
半夏说得好像是买卖人口的！

阿鲁
这已经不算是理想了吧，踏踏实实应该是生活态度，这跟理想其实不冲突的哈

半夏
我只是想接个九老师、八老师那样的娃娃回来，不过我想要男孩子。但是养娃好苦的，本体限定的话都是天价，以此为目标努力工作。

苍穹
你还是养好那群粘土吧。

阿鲁
半夏，你这个理想很容易实现，每期两个攻略，然后半年不败东西，就够了。

马修
其实靠谱的理想才算理想，像小时候我曾经一度觉得当海军不错，在军舰上四周都是海天一色。结果去秦皇岛坐游轮，我吐得七荤八素，这理想就浮云了。

阿鲁
我是觉得人要有理想才有奔头，活着有目标比较有意义。

胧月
那要去努力实现啊，买个豆腐干都是你1/9资产了，还留个屁学。

阿鲁
口胡，明明还有凤爪！你这种吃了就忘的性格得改一改才行……

马修
花生米不错的，鲁叔。
澄香
这么多好吃的，居然都被你们消灭光了！也不给我留点……
胧月
让他再买给你。
咕噜
鲁叔小气，才带这么一点。
阿鲁
额……总体感觉大家还是都比较有想法的人，将自己的理想坚持下去并付之于行动，只要不是太离谱，相信还是最终会实现的，方鼎昆同学也趁机为自己找个方向去努力吧。
苍穹
鲁叔果断开始借机转移话题了。
阿鲁
那么接下来看看下一位读者的问题，这位读者名为刘洪杰，来自半夏同学的家乡——天津，他想知道小编们曾经被别人引诱入坑的"光辉事迹"。
胧月
我好像没被人拉过什么坑，一般拉别人。
马修
貌似只被我老爸买山寨FC引我入了游戏坑，而且只此一次。
半夏
举报酷洛洛拉我入《逆转三国》。
白菜
网游……
胧月
不提《大众高尔夫6》？※2
白菜
一个游戏不算入坑，要坑也是《无双》坑略大。※3
阿鲁
咕噜算是被团购拉入坑的吧，各种乱买东西。
咕噜
是的，完全正确，先是秒杀 后是团购。
LIKY
胜嫂被咕噜拉入了网购的坑，胜负师曾跟我抱怨过。
半夏
以前团购刚出来的时候被朋友拉着团了各种吃的，结果最后都不怎么样。
马修
我忽然想起来，今年春节的时候我外甥女拉着我和我老婆打《三国杀》，结果我老婆玩得意犹未尽，去她妈家还在商场买了包《三国杀》，但却是我出钱——这算不算被拉进坑？
胧月
如果说入坑一定要花很多钱，那不算。花很多时间也算的话，我觉得也可以叫入坑。
阿鲁
就是被忽悠让人沉迷某样事物呗。
胧月
看《LEGAL HIGH》的都跪下。※4
半夏
曾哥的AKB是被鲁叔忽悠的？毛老师的AKB是被曾哥忽悠的？
白菜
AKB关我什么事……
马修
你们不都是被马友友拉进坑的么？
阿鲁
AKB巨坑我算是自己跳进去的吧，只是后来的生写坑是被曾哥忽悠的。
白菜
你们就是相互忽悠。
马修
《口袋妖怪》这坑的话，是被《电软》的前辈拉进来的，当时书上总介绍口袋妖怪的各种社会现象……
白菜
想了想，好像《铁拳》和《BB》是被人忽悠进坑的。
阿鲁
我真正被人引诱入坑的应该是以前玩的各种网络游戏。
马修
看你那意志……
阿鲁
当时自己又没有掌机什么的，班上一堆人又都在玩同一款网游，然后几个人过来一忽悠就入坑了……
白菜
莫非是《传奇》？
阿鲁
不是《传奇》，是网易代理的《精灵》。
白菜
原来是传说中的可用FPE修改的网游
胧月
真懂。洋葱被我劝说玩《女神OL》，玩了没多久我就不玩了，后来她还跑去玩国服。
阿鲁
不过上大学的时候，我玩《梦幻西游》，把寝室里所有人全部拉下水了，感觉相当有成就感。
胧月
后来你就贫血了。
白菜
一个寝室才几个人，没啥值得骄傲的。
半夏
啊，我也玩过《梦幻西游》，那时拿着攻略本能研究好久，喜欢里面那个泡泡。
阿鲁
后来还有超级泡泡，估计你看到会更喜欢。
半夏
美编们当初没被忽悠着偷菜么？我爸妈偷菜偷得可开心了。
阿鲁
不是说有人还定好时间大半夜起床就为了偷别人的菜么？请用四个字来形容这人的行为。
胧月
蛋疼无比？
阿鲁
我想到的是——丧心病狂。
LIKY
我本来想说的，但我想想这完全是鲁叔设的坑，要你们得罪人。
白菜
真有心计。
阿鲁
额……我是那样的人么？我可是想都没有想就打出来了上面的字。
苍穹
至于你信不信，反正我……

※1 阿鲁QQ个人设置里的联系方式中，国家/地区一栏显示的是津巴布韦，因此被乌冬吐槽。
※2 白菜被胧月忽悠买《大高6》联机，结果后来胧月连游戏都没拆封就给卖掉了。
※3 白菜后来又被胧月忽悠买了《无双大蛇2》。
※4 当初不少小编都被胧月忽悠去看了日剧《LEGAL HIGH》，怎么感觉胧月就是个大忽悠啊……当然片子本身还是很好看的。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

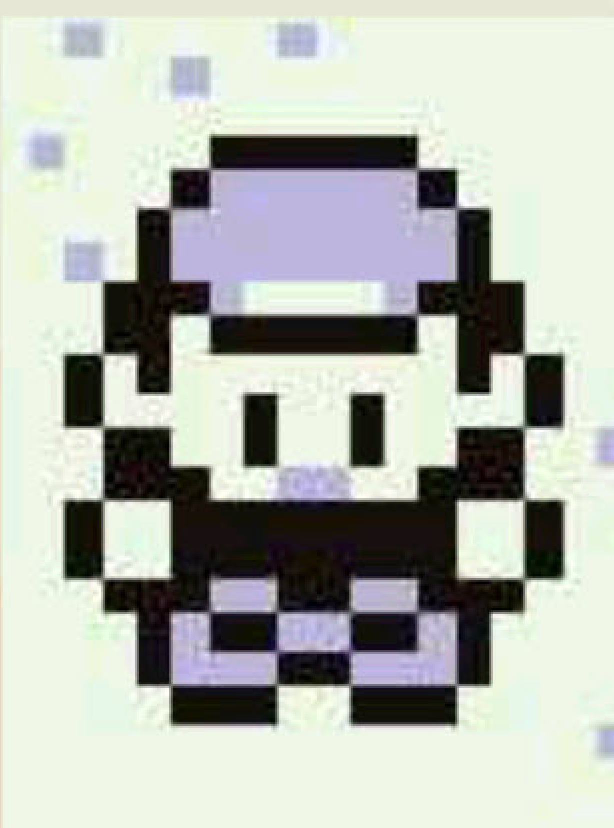


我们游戏玩家有句口头禅，叫“游戏人生”，其实如果把我们的游戏经历看做一个游戏的话，也会是一段有趣的经历呢，本辑的《人生RPG》便是作者以RPG的方式来回顾自己的一段游戏生涯。而最近的“玩家点评”，PSV和3DS的游戏评论也渐渐多了起来，看来这两个至今没有破解的掌机也在为越来越多的国内玩家入手了，是个好事；当然，“玩家点评”也会继续收NDS和PSP的评论的，还是那句话：投稿你的心得，来和大家分享吧！

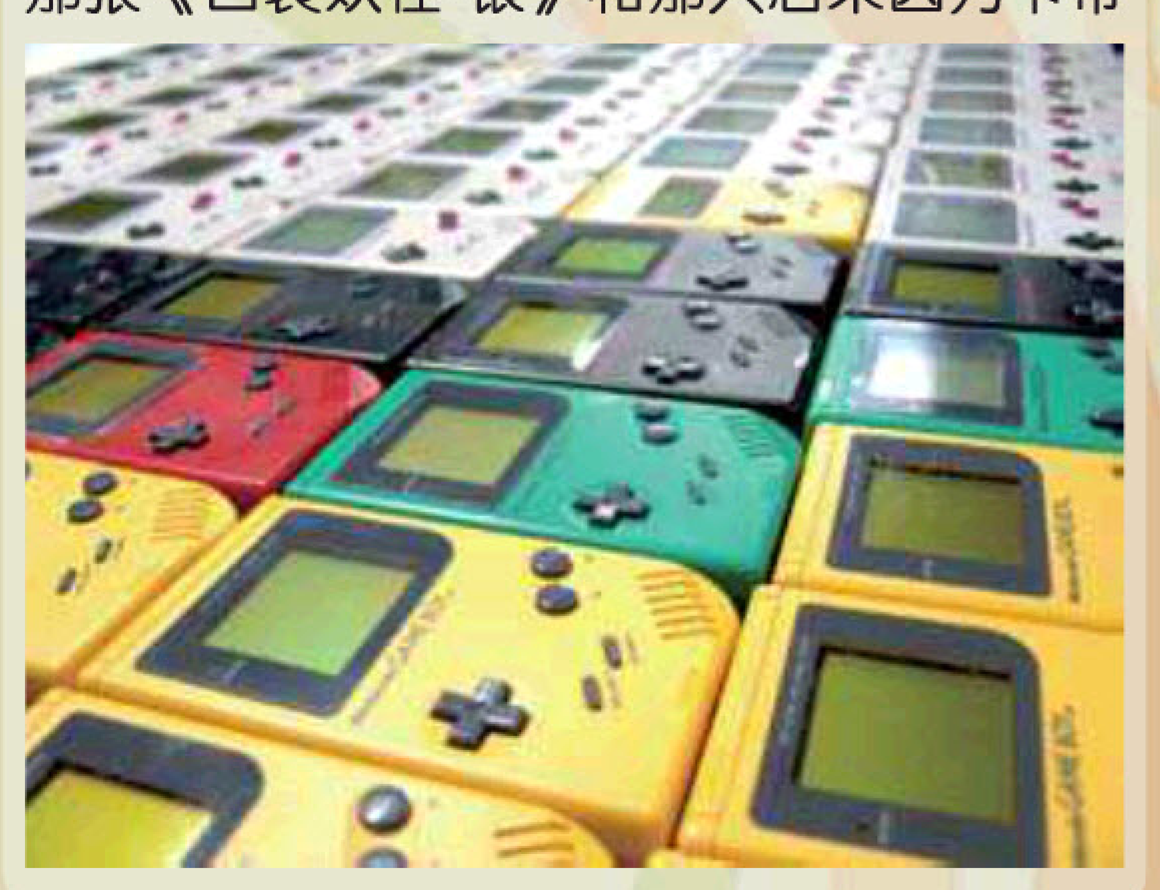
文 快乐的人

人生RPG——我的掌机编年史·初征

序章



我，是这个RPG的主角。名字：F；生地：南方小镇。游戏的序章是从2005年5月的某一天开始。还是小学三年级学生的主角，像往常一样，走在已经走了三年、熟悉到不能再熟悉的独自回家路上。但和平时不一样的是，那天一起走的，还有主角的同班同学，他叫H。回家的路上，两人边走边聊天，聊天的内容不外乎是上学时的恶作剧和今晚的作业到底找谁的来抄（好学生玩家请自动屏蔽哦）……忽然，H话题一转：“F，你玩过《口袋妖怪》的游戏吗？”主角想：口袋妖怪？不是只有动画吗？还有游戏？主角摇了摇头，H神秘地一笑：“走，到我家去，带你见识见识。”作为一个《口袋妖怪》粉丝，虽然迟回家的话PP会受罪，不过如果真能见识到《口袋妖怪》的游戏，受罪也值得了。到了H家，H从他房间的抽屉里拿出了一个黄色的方块状的机器。“呐，这叫Gameboy，掌上游戏机，口袋妖怪就在里面！”H面带得意地跟主角说着。在主角的一脸茫然下，H打开了机器的开关——新的世界在主角面前开启，那张《口袋妖怪 银》和那只后来因为卡带



电池没电无法存档而消失的36级爆风鼠，成为主角编年史的里程碑，带领主角走进那未知却精彩的二次元空间。

第一章 第一步总是最多艰难险阻的一步

四个月后的一天，一个勇者路过主角所在的小镇，这位名叫E的勇者虽然貌不惊人，不过其随身携带的高级装备——GBA，却让主角了解到人外有人，机外有机。《街霸》、《格斗之王》、《恶魔城》、《黄金太阳》、《火焰之纹章》……随便一个游戏的表现力都超出了主角的想象。更不用说已经完全进化为全彩色的《口袋妖怪》。那段时间，主角放学后都会跟E回家，目的是蹭机玩，如果今天蹭不了也要在旁边过一阵眼瘾才回家。每天起床睁开眼睛后，第一件事就是期待放学的到来（好学生玩家请继续自动屏蔽），然后火速和E去他家玩GBA。

人的欲望是无限扩张的，隔靴挠痒的蹭机方式逐渐不能满足主角的需求。为了心目中的神器GBA，主角冒天下之大不韪，向他那严肃冷酷的父亲提出希望拥有神器的意愿，换来的是一个冷漠的眼神和一个红肿的臀部。主角知道，他的游戏生涯要跨出第一步，遇到的艰难险阻肯定是最多的。为了跨出这一步，主角决定耐心等待，等待着那个属于自己的机会。而随着E和他的GBA的离开，主角的等待开始变得遥遥无期。



第二章 踏上征途

漫长的四年过去了，主角一直坚持心中的理想，没有放弃进入新世界的愿望。终于，主角在他意想不到的地方，跨出了那久违的第一步。2009年2月主角全家到香港旅行，路过旺角九龙城的时候，主角看到了那异质的黑色方盒——NDSL。当主角看到店家用NDSL演示《口袋妖怪 钻石》时，心里的那份感动和渴望被唤醒了。主角决定再一次冒天下之大不韪，向父亲诉诸自己的愿望。不过这次主角并没有开口，而是转过头，用坚定而诚恳的目光看着父亲。也许是发现四年的磨砺没有将这个少年的梦想磨灭，也许是看到了孩子眼神中的坚定，父亲满足了主角的愿望。支付了1500港币后，这台异质掌机被主角带回家，主角终于能在属于自己的掌机上面玩到朝思暮想的《口袋妖怪》了。当时已经是初中一年级学生的主角，每天放学后做的都是同一件事：就是拿起书包赶紧跑步回家，然后拿起NDSL战个痛快。当时机子里的《口袋妖怪》是美版《钻石》，对于主角这种已经把英语知识全部还给老师的玩家来说，攻关难度不低。苦于主角家中的电脑长期被父亲霸占，主角只能通过手机的蚁速网络，边查攻略边玩游戏。三个月后，总算达成了游戏生涯的第一个成就：《口袋妖怪》首次通关。





通关后主角又发现了一个问题，就是如何更换新游戏。虽然主角在购入NDSL同时也购入了烧录卡，但一直到《口袋妖怪》通关后主角都对烧录卡的运作原理毫无概念。在弄清如何使用烧录卡玩游戏之后，主角多次冒着生命危险，在父亲不在家的时候用电脑把一个个想玩的游戏拷进记忆卡里，《马里奥赛车》、《马里奥与索尼克 北京奥运会》、《你的勇者》、《召唤之夜X》和《数码宝贝》等游戏陪伴主角度过了一个又一个夜晚。可惜的是，当时主角很多朋友和同学都转职为网游玩家，既没有能够一起交流心得的机友，也没有可以查看攻略的PC，主角只能继续着边用手机上网查攻略边游戏

的生活，痛并快乐着。

第三章 绝世秘籍

NDSL陪伴主角走过了三年寒暑，原本漆黑光亮的外壳也留下不少“岁月痕迹”，变得黯淡而布满油迹。而主角的游戏人生在2012——这个因为某电影而被传言为世界末日的年份再次发生变化。新年过后的某天，主角和父亲一起到离家不远的市区备货，等待批发商的过程是无聊的，主角决定到附近走走，顺便拿出NDSL游戏一番。当主角路过一个报刊亭的时候，不经意地一瞥，看到亭中“最新杂志”专柜里摆放着一本封面色彩缤纷的杂志。“《掌机王SP》？是和掌机有关的吗？”主角被这个名字和封面吸引了过去，翻看着这本书。主角发现这么一本并不算厚的书居然有与其厚度不相符的丰富内容，从游戏攻略到游戏周边再到游戏文化，主角的思维第一次与这些“新鲜事物”发生了激烈的碰撞。一个个风格鲜明的小编和他们的形象，和NDSL同世代但机能更强的PSP，还有那未来业界的主宰和宿敌——3DS与PSV，这些内容使主角对这本掌机书刊产生了浓厚兴趣。主角清楚记得报刊亭的老翁热情地给自己介绍：“这本《掌机王》啊，173辑，昨天才到的。想买的话要趁早哦，晚了可就要卖光了。”半月一本能够发行到173辑，肯定有过人之处。12元的售价虽然对还是学生的主角来说不算便宜，但是人生总有那么几个时刻会出现“一见钟情”，无论是对人，还是对物。主角决定买下这本第173辑的《掌机王SP》，并且以后都一直买下去。主角也从来没有后悔过作出这个决定，因为《掌机王SP》的到来终于解决了主角苦于长期使用手机上网查攻略的问题，而且大大增加了主角的游戏知识，结交志同道合的机友，其作用可以称得上是“绝世秘籍”，既治疗了“内伤”又增强了“内力”。通过《掌机王SP》，主角入手了PSP，加入了汉化组，结识了同城机友，使主角的游戏生涯迈上了新的台阶。



To be continue……

对于主角来说，次世代的3DS和PSV作为学生党是很难“供养”得起的。不过只要主角继续怀着对掌机的热爱，该来的还是会来的。而主角的游戏生涯当然远没有结束。人生如游戏，更像RPG，主角在不同的阶段有着不同的遭遇，扮演着不同的角色。既要“打怪攒经验”升级也要“做任务赚钱”买好装备。过程虽然不是一帆风顺，但却也精彩不断。至于主角在入手PSP后还有什么遭遇、遇到什么“BOSS”，诸位看官且看以后分解。



玩家点评



3DS 新·超级马里奥兄弟2

厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：魔王　评分：9

作为《新马》的续作，游戏在保持其高素质的同时，新增的要素并不多，在关卡设计上相较前作也没有太多的亮点。游戏进程依然被分成了大陆形式，如果不算隐藏大陆，只为通关的话本作的流程较短，基本上半天就能打通。在难度方面，高手可以尝试收集全部大金币，菜鸟玩家可以紧抱无敌狸猫的大腿来实现爽快通关。可以说，无论什么样水平的玩家都可以玩出自己的乐趣。

在规定时间内取得最高金币、并且可以通过Wi-Fi上传记录的金币收集模式是本作的最大卖点，虽然官方目标是争取达到100万金币，但其实只要掌握卡位技巧，很快就能达到100万。本作的DLC无疑是比较厚道的，不仅价格便宜，并且针对各个水平的玩家，弥补了游戏耐玩性的不足。

作为一款老任看家级别作品的正统续作，本作虽然亮点不多，但仍旧保留了纯粹的游戏体验，每个关卡反复游玩都不会感到厌倦，并且每次都能体会到不一样的乐趣。我想这款老少皆宜的2D《马里奥》，只要本质不变，就会将欢乐永远传递下去！



PSV 未知海域 黄金深渊

厂商：SCE　类型：A·AVG

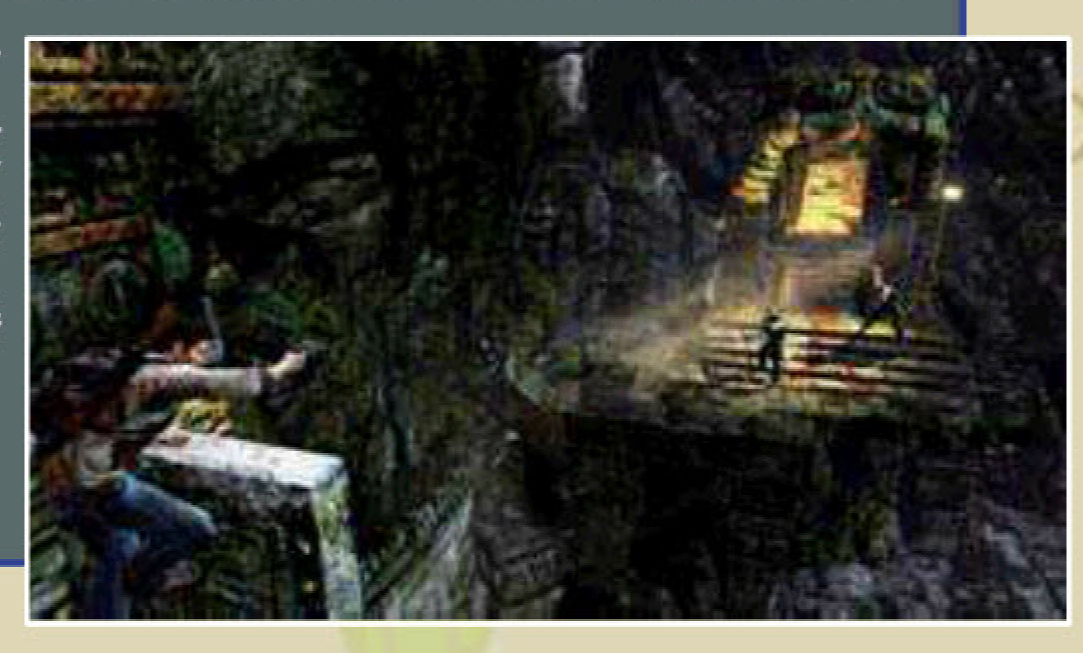
评论人：Angelo_yang　评分：8.5



作为PSV首发游戏之一，本作的素质自然很高，机能也应用得很充足，光感触屏擦石板、划水等等都用得不错。虽然说此作《神海》不是“亲妈”顽皮狗制作，但也算得上是诚意满满。

就游戏的画面来说，真的是一级棒，山体、花草、房屋的建模都十分的出色。水的波纹也看得一清二楚，时而还还会漂几片叶子，划船的时候还会折腾出水泡，这样的画面怎么能不让人感动。搭配上接近完美的天空天色的制作，让玩家觉得临场感极强。加上刺激有趣的剧情，让玩家很容易代入。稍显不足的是主角的脸自始至终没有干净过，总是脏脏的，不管在战斗中还是在safehouse；而身上的衣服也不会因为泥巴和战斗变脏，一直那个样。可谓是一个贴图走天下。

此外，本作中每把枪都有各自的音效，效果非常不错，弹道轨迹做得也非常出色。不过近身格斗就显得有一些不足，需要玩家用手滑触屏操作，有时候又不能第一时间反应过来，让人十分头疼。不过作为AVG，游戏的解谜要素的确很棒，难度也把握适中，诚意十足的收集要素也值得表扬。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

经历了1月的淡季，2～3月凶猛的掌机游戏狂潮已经敲响了门扉。特别是PSV上大作如云，又恰逢2月底PSV降价，有兴趣的玩家何不趁此机会赶紧入手呢？两款同捆色也都很赞哦。



恶魔之眼

デモンゲイズ

●神器魔石有效利用

在同一个迷宫中，能够获得的神器在一定程度上是固定的，因此可以利用S/L大法来刷出想要的神器。偶尔出现没有神器的情况，或者是该迷宫已经没有神器可以获得，此时神器魔石会自动回复。同时使用增量魔石的话能够一次性获得复数神器，但也会有只获得一个的情况，需要留心。

●初回特典另类利用

购买了初回版的玩家可以获得武器・防具魔石（14个）+无名魔石（1个）+强化魔石（5个）。游戏开始后立刻卖掉两个强化魔石的话，就能获得雇佣第3个同伴的金钱。这样一来在最初期可以玩得非常轻松。

●实用道具“愈しの杖”

使用以后获得“キュア”效果的医疗道具，装上杖之魔石的话最初期就能获得，在道具店里450G也能买到。看起来就像是路边货色，但实际上是游戏中屈指可数的实用道具。

该道具的特点是无论如何使用也不会损坏，回复量随使用者的咒攻和MYS值提升，无论在探索时还是战斗中都可以使用。而其中最重要的一点就是“不会损坏”这个特性，基本上可以应付大多数需要回复的场面。

其上位道具是“精灵の杖”，获得“ハイキュア”效果；而更上位的道具是“フランの帚”，获得“フルキュア”效果，不过要通关后才能获得了。

●杂兵经验赚取

与能够召唤肉盾杂兵的恶魔BOSS战斗时，其一场战斗能够召唤的最大数量是有限的。因此故意将战斗拖长，全灭增援后再击倒BOSS，可以获得相当可观的经验值。

●不交还フラン装备获得エクスブランド

将フラン装备和圣剑デモンスレイン放在仓库中，然后再去管理人室完成任务“盗まれた○×△”，就能在不交还フラン装备的前提下，将デモンスレイン强化为エクスブランド。（提示将物品放入道具袋后再来之后，立刻再与其对话即可完成任务。）

3DS 日版

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

ドラゴンクエストⅦ ～エデンの战士たち～

●赌场ラッキーパネル赚钱指南

在赌场赚钱然后交换强力武器防具是历代的惯例。但是与其他作品不同的是，本作的赌场有名为“**ラッキ-パネル**”的游戏。这个游戏类似于神经衰弱，完成后就能获得卡牌上标示的道具。而在这些道具中，有时会有正常情况下还无法获得的强力装备，因此玩这个游戏有可能获得比交换奖品更加强力的道具与装备。

ラッキ-パネル的攻略要点在于记忆力，除非真的是记性非常好的人，不然用纸笔记一下会方便得多。记下出现道具的特征（种类或颜色），是简单快捷的方法。如果只是为了抽中某样装备，而硬币还有剩余的情况下，一开始翻的六张卡牌中如果没有该装备，就直接三连错开始下一局，也可以有效提高效率。另外据说**シャッフルカ-ド**和**チャンスカ-ド**在分布在下半的几率比较高，因此一开始翻开的六张牌从下面翻起比较好：如果翻到**シャッフルカ-ド**，就在下面找**チャンスカ-ド**，没翻到的话就从上面开始顺序翻，这样能够提高成功率。

最后，翻出不需要的道具也可以卖钱。**ラッキ-パネル**玩一次要5枚硬币，售价100G。如果翻出所有卡牌的道具，卖出1000G完全不是问题，运气好的话10000G也能卖到，可以大赚一笔。

●推荐职业

・船乗り

Master后可以习得“いなずま”，MP0消耗全体30～50伤害。由于是基本职业，因此转职后也能使用，在杂兵战中非常活跃。缺点是由船乘り可转的上级职业偏少。

・羊飼い

战斗经过27次后可以习得“くちぶえ”，为了高效赚取熟练度，是初期非常推荐的特技。与“くちぶえ”同时习得的“ひつじかぞえ歌”也是能让敌全体睡眠的超强力特技。不过Master特技“どとうのひつじ”比较弱，而由羊飼い转去的上级职业也偏少，因此习得“くちぶえ”后马上转职也是一个方案。

・魔法使い

可以习得“メラミ”与“イオラ”这些基本咒文。这些咒文在前往ダ-マ之后一段时间的BOSS战中会有用武之地。但是魔法使い本身的HP低，容易事故死，因此在学会咒文后转职比较好。

・パラディン

武斗家★8＋僧侣★8转职。之后马上就能学会的特技“しんくうは”是MP消费0，Lv15就能对全体造成80伤害，Lv25则能造成100伤害。另外还能习得“ベホマラ-”和“ザオリク”。

・贤者

魔法使い★8＋僧侣★8转职。不仅可以习得“バイキルト”、“フバ-ハ”、“ザオリク”、“ベホマラ-”和“メラゾ-マ”等豪华咒文，练到★8的话还只需要消耗正常情况下的60%MP就能使用。弱点是通常攻击力和HP比较低，需要注意。

・ゴッドハンド

虽然转职条件为バトルマスタ-★8＋パラディン★8，但是バトルマスタ-为战士★8＋武斗家★8转职，パラディン为武斗家★8＋僧侣★8转职，因此只需要将基本职业的战士、武斗家和僧侣练高就可以了。

ゴッドハンド是惟一可以习得对单体500以上大伤害特技“アルテマソ-ド”的职业，而且在★1之时就已经能够习得“しんくうは”、“ベホマラ-”、“ザオリク”、“バイキルト”、“ばくれつけん”和“フバ-ハ”等强力咒文和特技。另外这个职业还有一个隐藏的优势，就是能够最快满足勇者的转职条件“三个上级职业满级”。

・勇者

练满之后，每回合结束时HP会自动回复50点。有了这个特性后，即使是终盘的杂兵战也全无压力，面对BOSS也有极大的优势。攻击方面“つるぎのまい”非常强力，“しんくうは”也不错，还能使用对敌全体伤害130～150的“しゃくねつ”。“ベホマズン”则是只有勇者和プラチナキング才能习得的最强回复咒文。

惟一的缺点是转职条件为“三个上级职业满级”。走“ゴッドハンド”路线的话，转职需要约900场战斗，Master需要约1100场，不过其实力确实配得上这份辛苦。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE
掌机游戏综合发售表

新一期的任天堂网络发布会后，3DS夏季又多了《马里奥与路易RPG4》和《马里奥高尔夫 世界巡回赛》两款第一方大作（后者由Camelot开发），大家可在本辑口袋光环中直观地看到它们的表现。《真・女神转生Ⅳ》发售日定于5月23日，同捆版机型非常帅气，一度让我产生卖掉初版3DS购入同捆机的欲望，不过得知游戏是内置下载版后，不得不再掂量一下，届时看国内会不会炒得很贵吧。

栏目主持 胧月

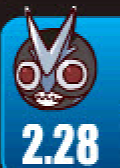
发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年2月					
28日	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	5800日元
28日	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	PUZ	3990日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5500日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产（e商店下载）	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5000日元
2013年3月					
5日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	ACT	39.99美元
7日	哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆	ドラえもん のび太とひみつ道具博物馆	Furyu	AVG	5229日元
14日	超级机器人大战UX	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
14日	超级机器人大战UX（e商店下载）	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
21日	俏皮节奏 自制彩虹婚礼	プリティーリズム マイ☆デコレインボーウエディング	Takara Tomy	ETC	6279日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜（e商店下载）	Castlevania: Lords of Shadow – 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	4800日元
20日	路易的鬼屋2（e商店下载）	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	4800日元
24日	路易的鬼屋 暗月	Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	A・AVG	39.99美元
2013年4月					
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト！！ ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
18日	时尚可爱 与小狗嬉戏 街道篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！ 街编	MTO	SLG	5040日元
25日	星座男友 春季 3D	Starry☆Sky ~ in Spring ~ 3D	Honeybee	AVG	3980日元
25日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探偵コナン マリオネット交响曲	NBGI	AVG	5480日元
2013年5月					
23日	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
2013年10月					
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
2013年春					
未定	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX ~ウルム・ザキールと暗の仪式~	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

近期焦点



梦幻之星在线2

2.28 ◆SEGA◆RPG◆免费 PSV





跨平台联机的角色扮演大作，各方面回归原点的同时，战斗系统和任务模式也有了很大进化。PSV版有着和PC版完全同步的内容，玩家可以与PC客户端的玩家在同一大厅中相见，甚至一起联机作战。借助掌机的便携性，玩家不论身在何处，都能够进行游戏，体验这波澜壮阔的宇宙冒险。

雷顿教授与超文明A的遗产

2.28 ◆Level-5◆AVG◆5500日元

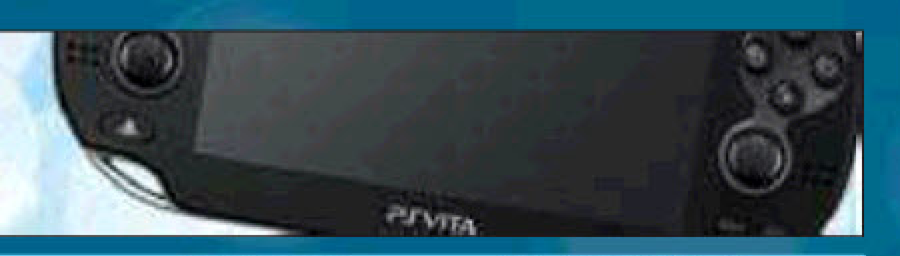






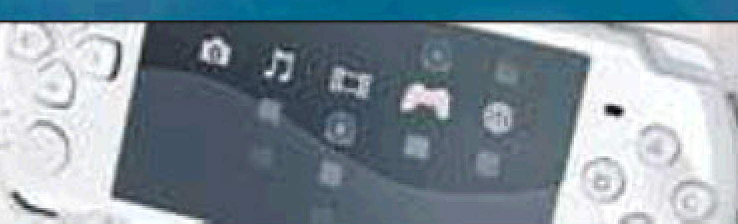
"《雷顿教授》系列"再次名义上的"最终"章，围绕活着的木乃伊，雷顿教授一行人将走遍世界各地寻找神秘的蛋。地图的广阔程度远超前作，同时各地仍然有众多充满个性的NPC。谜题部分依然是由多湖辉监修，充满趣味和挑战性，全新的迷你游戏也让人十分期待。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年2月			
28日	忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
28日	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	RPG	免费
28日	梦幻之星在线2 特别包	ファンタシ–スタ–オンライン2 スペシャルパッケ–ジ	SEGA	RPG	5229日元
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	Marvelous AQL	ACT	6980日元
		2013年3月			
7日	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	SCEJ	ACT	5980日元
7日	灵魂献祭 共斗双人包	SOUL SACRIFICE “共斗”ダブルパック	SCEJ	ACT	7980日元
7日	心灵传说R	テイルズ オブ ハ–ツ R	NBGI	RPG	6480日元
7日	心灵传说R（PS商店下载）	テイルズ オブ ハ–ツ R	NBGI	RPG	5830日元
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲ–ト	5pb.	AVG	7140日元
14日	斯坦因之门 双重包	シュタインズ・ゲ–ト ダブルパック	5pb.	AVG	10290日元
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ–ト 比翼恋理のだ–りん	5pb.	AVG	6090日元
20日	死或生5	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ～ア–ランドの炼金术士3～	Gust	RPG	6090日元
20日	海贼无双2	ワンピ–ス 海贼无双2	NBGI	ACT	7140日元
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6980日元
20日	职业野球魂2013（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6480日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	7140日元
28日	圣魔导物语（PS商店下载）	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	6300日元
		2013年4月			
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	神咒神威神乐 曙之光（PS商店下载）	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ～オトメの兵法！～	Prototype	AVG	6090日元
25日	迷宫X血统 无限	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	6090日元

PlayStation Portable



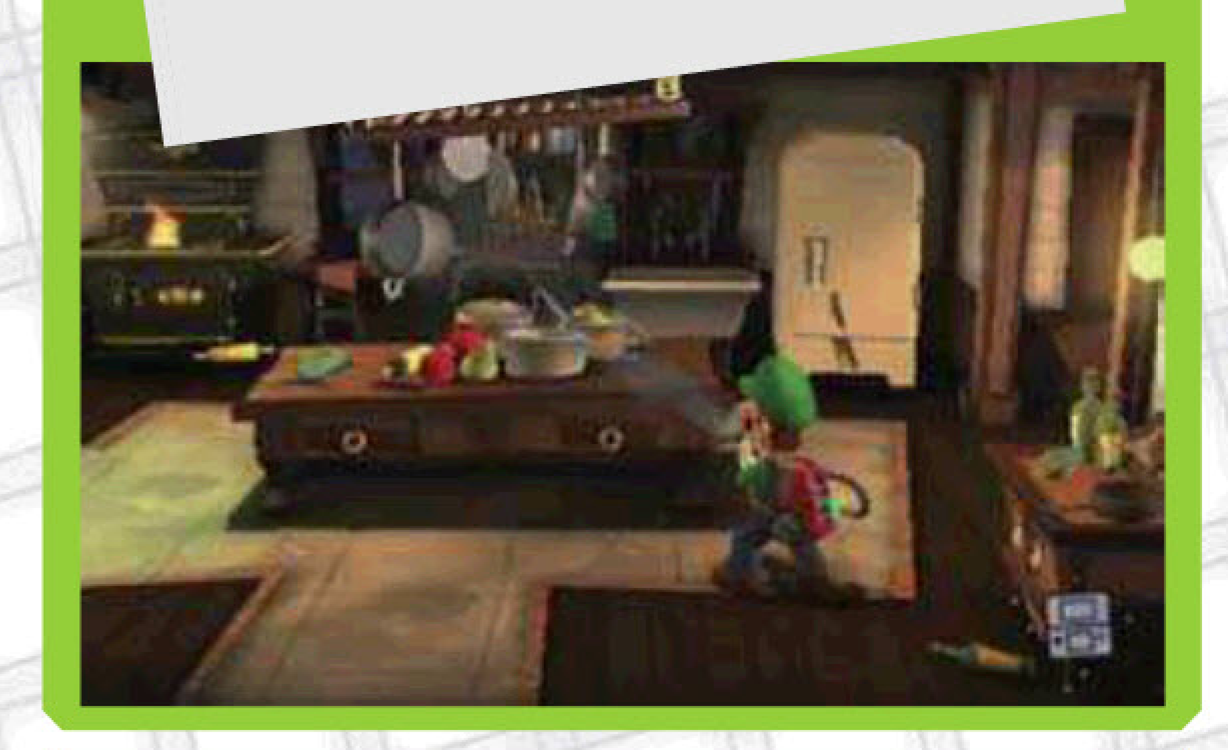
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年2月			
28日	光明之舟	シャイニング・ア–ク	SEGA	RPG	6279日元
28日	星之剧场 携带版	ステラ☆シアタ– ポ–タブル	Cyberfront	AVG	6090日元
28日	所罗门之戒 风之章	Solomon’s Ring ～风の章～	Asgard	AVG	3129日元
		2013年3月			
7日	歌唱王子 全明星	うたの☆プリンスさまっ All Star	Broccoli	AVG	6090日元
7日	奥特曼 全明星编年史	ウルトラマン オ–ルスタ–クロニクル	NBGI	S・RPG	6280日元
7日	天高云淡 携带版	空を仰ぎて云たかく Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
7日	英国侦探神秘事件	英国探偵ミステリア	Marvelous AQL	AVG	6279日元
14日	边境之门 加强版	フロンティアゲ–ト ブ–ストプラス	Konami	RPG	3990日元
14日	边境之门 加强版（PS商店下载）	フロンティアゲ–ト ブ–ストプラス	Konami	RPG	3500日元
14日	刀剑神域 无限之刻	ソ–ドア–ト・オンライン –インフィニティ・モ–メント–	NBGI	RPG	6090日元
14日	刀剑神域 无限之刻（PS商店下载）	ソ–ドア–ト・オンライン –インフィニティ・モ–メント–	NBGI	RPG	6090日元
14日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
14日	下天之华	下天之华	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3980日元
20日	职业野球魂2013（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3480日元
20日	夏空独白 携带版	夏空のモノロ–グ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	老虎与兔子 英雄之日	TIGER & BUNNY（タイガ–&バニ–）～ヒ–ロ–ズデイ～	D3 Publisher	AVG	6090日元
25日	电击SP 萝球部	电击SP ロウきゅ–ぶ!	角川Games	AVG	2940日元
28日	电击SP 萝球部（PS商店下载）	电击SP ロウきゅ–ぶ!	角川Games	AVG	2410日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
28日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラ–ズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
28日	亚瑟公主	Princess Arthur	Idea Factory	AVG	6090日元
28日	反抗 秘密游戏 第二关卡	リベリオンズ Secret Game 2nd stage	Yeti	AVG	6090日元
28日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
28日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2 天下霸统 狮志の继承者	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	星座男友 夏后 携带版	Starry☆Sky～after Summer～Portable	Honeybee	AVG	3129日元
		2013年4月			
4日	初恋男友☆恋爱出道宣言！	はつカレっ☆恋爱デビュ–宣言！	Furyu	SLG	6090日元
18日	七龙战记2020–Ⅱ	セブンスドラゴン2020–Ⅱ	SEGA	RPG	6279日元

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会2.14

路易的鬼屋2	大金刚王国 回归 3D
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	马里奥和大金刚
马里奥高尔夫 世界巡回赛	乐高都市 卧底风云 追捕行动





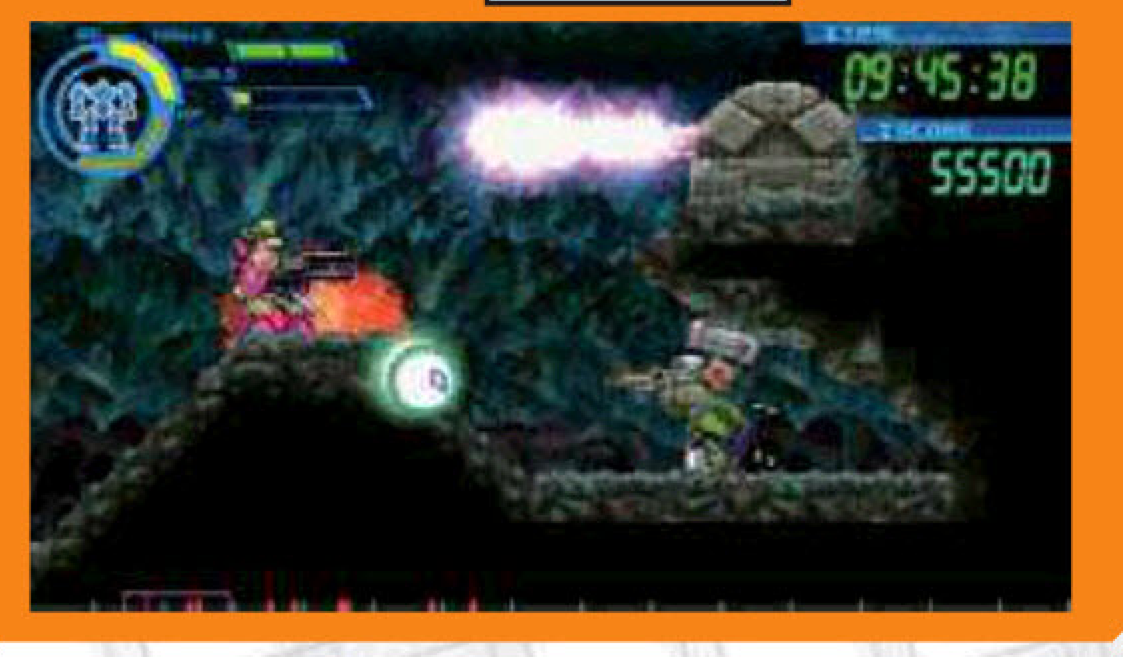
游戏展望台

	灵魂献祭
	海贼无双2
	圣魔导物语
讨鬼传	死或生5 加强版
英雄传说 闪之轨迹	超级机器人大战UX
龙之王冠	龙珠英雄 终极任务
噬神者2	刀剑神域 无限之刻



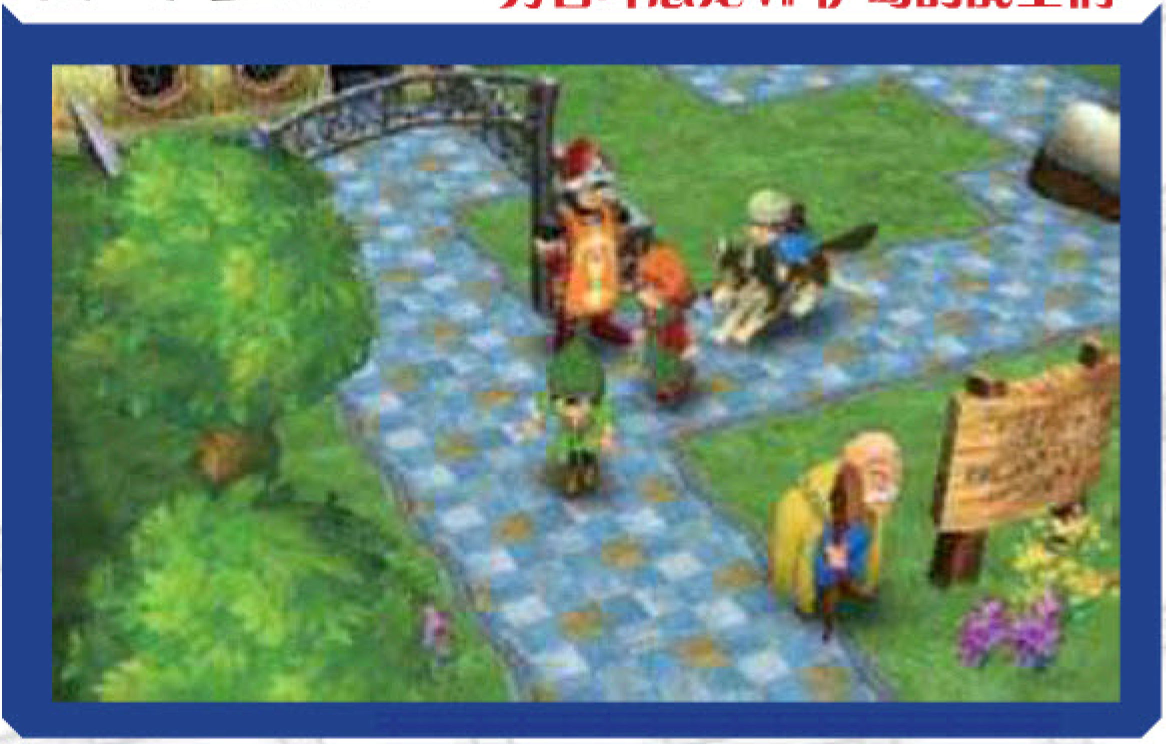
新作特搜队

战斗ROBOT魂	英雄VS
机装猎兵EX	恶魔之眼
银魂双六	



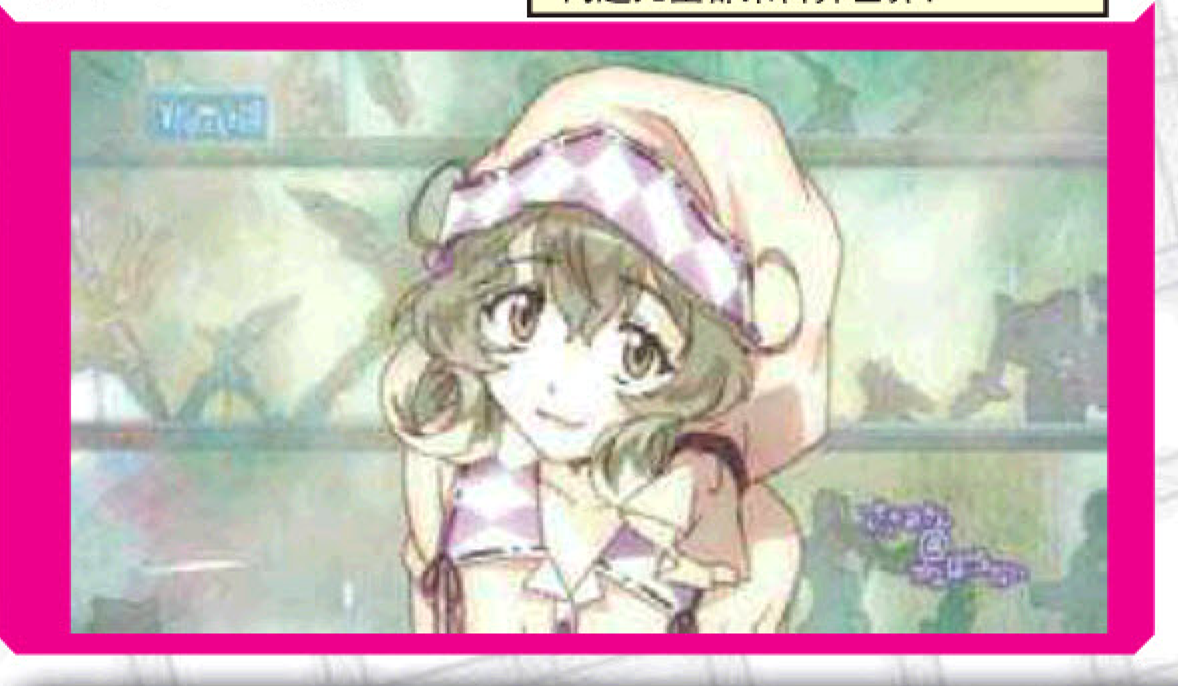
劲作直击

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们



新动一刻

锁锁美同学 提不起劲
问题儿童都来自异世界?



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂网络直播会中，宫本茂和岩田聪都戴着什么帽子?

A.红帽子　B.蓝帽子　C.绿帽子



capdase psv 硅胶边框套装 3名

预览导购游戏刊物，上UCG Worlds



iPhone和iPad上的应用“UCG Worlds”，是UCG书刊电子版的发布平台。从本期开始，将改为免费电子试读版的发布平台，也是UCG书刊上市预告的发布平台。读者朋友可以在这里提前了解到UCG书刊的上市时间和内容，还能在实体书上市前提前试阅部分精彩内容！希望大家能够支持。



如果您对某期书刊感兴趣，想要阅读完全的电子版，可以使用专业的杂志阅读软件“读览天下”。它不仅有iPhone和iPad的应用，还有安卓手机和平板电脑、PC等终端的应用，非常方便。

www.ucg.cn在线评刊有奖活动

UCG官网为读者提供《掌机王SP》、《游戏机实用技术》、《模魂志》以及3DS、PSV、PS3、X360等各主机专辑的在线购书服务，也提提供“新刊先读”、“编辑部落”、“天下聚会”等精彩内容。同时读者朋友们也可以在网站上填写对杂志的意见。现在，网站开展评刊有奖活动，欢迎《掌机王SP》的读者登录网站，进入在线评刊频道提交对杂志的意见，我们会为在线评刊的读者设置奖品。中奖名单将在《掌机王SP》和网站的在线评刊频道公布。

口袋玩家 VOL.63

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中！



封面待定

《口袋玩家》春节开年大抽奖

2013春节开年大奖：

3DS正版游戏

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》！

春节假期、寒假已经过去，本辑我们春节开年大抽奖的大奖是3DS正版游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》，赶快来参与吧！

影视动漫

2013剧场版跟踪报道（第二弹）

老牌人气神兽和新精灵相继登场，来了解2013剧场版的更多消息吧！

游戏前哨站

口袋妖怪 X・Y

一起来关注第六代《口袋》正统作的新情报！

游戏前哨站

口袋妖怪大乱斗U

对应任天堂最新家用机Wii U的高清《口袋妖怪》，来了！

专题企划

2012口袋要闻大盘点

一起来回顾2012年围绕《口袋妖怪》所发生的大事和有影响的事件吧！

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——TV超世代

随着第三代《口袋妖怪》的发售，TV动画也进入了新时代，新女主角小遥和大家一起畅游芳缘大陆！

研究所

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划（2）

本辑带来游戏登场全部精灵的出没地点，让所有精灵进驻我们的口袋乐园吧！

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（一）

《口袋妖怪详尽分析》新的专题系列开始连载，全都是非最终形态的精灵，本辑带来妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。



光盘收录

2013剧场版最新预告片+《宠物小精灵BW》第二季中文+《宠物小精灵 超世代》

附送精美赠品：

口袋玩家圆珠笔

3月9日

全国上市

《掌机王SP》200辑

华诞隆重巨献

100%珍藏纪念 +100%回馈读者

三辑连续大抽奖 各大掌机、正版游戏、精美周边……丰富奖品倾情奉送

从前身的《掌机王》到现在的《掌机王SP》，我们亲历GBA、NDS、PSP、3DS、PSV等各大掌机的更新换代，在广大读者的热心支持和鞭策下不断成长。既有经历过100辑纪念特刊的老朋友，也有近期才加入"掌机王"读者大家庭的新读者，你们很快将见到接下来的一辑《掌机王SP》——即极具纪念意义的第200辑纪念特刊。特刊将再度加页，我们准备了精心实用的内文，以及读者们关心好奇的"掌机王"故事和光盘特别影像，期待大家届时与我们共同见证！

3月20日起 全国上市！

精彩内容预览

实用攻略特快



梦幻之星在线2
雷顿教授与超文明A的遗产
忍者龙剑传 Σ2 加强版
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

200辑特别纪念环节

